

WPSY 1998 + WPSY 1999
Kolekcja PSYCHOSSIS i PSX Extreme

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 4,90 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

cz. 1
czerwiec '97

Colony Wars • Moto Racer • G-Police • Croc
Overboard • Mortal Kombat Myth. • **Death Raider 2**
PaRappa The Rapper • DiscWorld 2 • Pandemonium 2

W PRZYGOTOWANIU

SHADOW MASTER

Najlepszą obronę jest atak. Ostatego decydujesz się stanąć do walki z przewidywanymi słabymi wrogami na jego własnym terytorium. Ulokowane planety systemu po cichu żyją. Ci są strażnikami, wiedząc, że Twoje zwycięstwo uchroni je przed skutkami katastrof.



Widok z poziomu Shadow Mastera.

Przygotuj się na QUAKE'a na kol-kadzi! W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.



Widok z poziomu Shadow Mastera. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.



Widok z poziomu Shadow Mastera. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.

Widok z poziomu Shadow Mastera. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.

JERSEY DEVIL

Po sukcesie gry CROC, prekursora tej wymiarowej platformy, weszła na PSX'a, czeka nas teraz gra tego typu na następnej konsoli. Jedną z takich gier będzie Jersey Devil firmy MEGATOON STUDIOS Inc. Bohaterem gry będzie tytułowy Jersey Devil, smieszny diabełek, przemierzający barokowe kolorowe poziomy, na których będzie można zebrać masę przedmiotów i używać ich do pokonania wrogów.

Jersey Devil jest atletycznym małym stworzonkiem, który potrafi biegać, czołgać się, latać (za pomocą skrzydeł), skakać, odbijać się od powierzchni i balonów, a także podnosić, rzucać i przepychać przedmioty. Jakby tego było mało, potrafi on także uciekać przed wrogami.

Wynurza on na ulicę Jersey City aby przy pomocy swoich umiejętności stoczyć walkę z potworami stworzonymi przez złośliwego doktora.



Karta, którego celem jest przetrwanie. Aby temu zapobiec, musi znaleźć i zniszczyć wszystkie ukryte laboratoria doktora, chronione przez diabełki.

Widok z poziomu Jersey Devil. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.

energii, czy power-upów ukrytych często w prawie niedostępnym miejscu.



Kamera obraca się wokół bohatera, będzie można obracać w dowolnym kierunku. W Jersey Devil znajdziemy także „inteligentnych” przeciwników, dzięki czemu gra będzie ciekawsza.



Widok z poziomu Jersey Devil. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.

Widok z poziomu Jersey Devil. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.



Widok z poziomu Jersey Devil. W grze tej bowiem będziemy poruszać się po świecie z dekadą przysztoczonego. Główny nasz świat otaczający powstanie dzięki manipulacji czarnym i białym.

BUGGY

Firma GRENNLIN INTERACTIV prognozuje wielką podrywulę BUGGY. Będą to kolosalne wyścigi, w których będziesz musiał dać z siebie wszystko, aby nie ulec przeciwnikowi. Także to wyścigi futurystyczne, gdzie dane Ci będzie sterować, co by przeciwnika zamienić w kupę smrodu pod tą postacią na pewno Ci nie będzie przeszkadzało. Musisz więc pamiętać, aby wzmocnić parę do dechy, żeby na czas dowie-



chać do mety. Gra nie był skrzyszona piękną grafiką i płynną animacją, tymczasem tak twierdzą deweloperzy. Mamy nadzieję, że tak będzie. Do wyboru będziesz miał 16 samochodów - każdy inny, różniące się parametrami technicznymi. Zadbano także o to, aby grać nie zmęczył podczas gry - w grze przebiega 16 różnorodnych tras i nie pewno nie będzie to małe wyzwa-



nie. W Czekaj na Ciebie Spis o charakterze małej niespodzianki i sprawną. Chociaż wiele radości, choć i wywołany lub swych włódek mogą przysporzyć. Jeśli zważy Ci się już gra z komputerem, to będziesz mógł zagrać z kumplem, śmiejąc się ochoczo z jego nieudolnych prób ogarnięcia Ciebie. Niech baw się, że jest w stanie dać Ci rade. Szukaj się niech zabawę na długie wie-



cioty. Przy okazji zapoznaj się z wieloma wycieczkami, pomagając dżungli, ogrodu, plaży, pustyni, łodzi, jakiej i krasobny górskiej. Może być naprawdę miło.

WY

HEXEN 2

ACTIVISION szykuje się powieść do wydania na PC-ie gry HEXEN 2. Zwiastunkiem tego tytułu gier chyba nie woli-



czyć. Będziecie więc mogli „zniechęcić” bardzo realistyczne średniowieczne mactwo, cenne, prymitywne runy, programiści wkładają ponad wszelką pracę w to, aby wszystkie szczegóły wręcz powwały na kolana. Musisz się mieć na baczności, gdyż strasza na Ciebie wiele potwórek, zbrodni i d. Do wyboru będziesz miał jedną z trzech postaci: lub będziesz grać wszystkim na raz (Multiplayer). Necromancer, Assassin, Crusader i Paladinowie z potęgą

czyć. Co mogą nie sprzyjać wariacji, nie tylko i możliwości, nie. Będzie to gra typu first-person perspective i będzie z 16 strzałami strzelać strzelać. Ale to nie



wszystkie - ta gra łączy w sobie także elementy rolujące, co niejako wymusi na Ciebie dużą porcję myślenia, fundując w zamian wiele radości. Dobre gry raczej mroczny, więc nie spodziewaj się cukierkowej grafiki i a la Mario 64 o nie! To będzie coś strasznego, coś, co na raz spowoduje wypłynięcie Twojej twórcy i wywoła deszczowy smro-



rodku, kja, czary będącieś miał okazję użyć, gdyż wszędzie będzie mnóstwo kłopotliwych dyddia, wstrząsny zabójca, pajaki, meduzy, skorpeny, wędliny, nycaraki. Ktoś Ci nie lubią? Będziecie im musiał poprzestawać sparyć twarz. Także bossowie za wszelką cenę będą się starać zrobić Ci kuku. Wiedzą, że są głębiej i do roboty.

o mi a d a
właż umie-
jakości
Pia, czary
tęlihułch
nauu przed-
rodz boga-
nia i stelo-
wania, że
to wily
scy mają 4
rdone ro-
daje bron.
A bprów
mieczu
liczylety.

Wszystkie - ta gra łączy w sobie także elementy rolujące, co niejako wymusi na Ciebie dużą porcję myślenia, fundując w zamian wiele radości. Dobre gry raczej mroczny, więc nie spodziewaj się cukierkowej grafiki i a la Mario 64 o nie! To będzie coś strasznego, coś, co na raz spowoduje wypłynięcie Twojej twórcy i wywoła deszczowy smro-



BLJATYKI TRÓJWYMIAROWE



Mordobicie 3D. Nowy typ gier, który spopularyzował się wraz z nastaniem konsoli nowej generacji. Jest to chyba najpopularniejszy typ gier w ogóle. Przy każdym automacie, przy każdej konsoli z mordobicim można zawsze zauważyć tłumy gapiów. Co czyni mordobicie tak popularnymi? Chyba możliwość współzawodnictwa i sprawdzenie się w bezpośredniej walce z drugą osobą. Olbrzymie dynamika, szybkość i widowiskowość oraz relatywnie małe wymagania sprzętowe (nie trzeba np. łączyć dwóch konsoli, mając na pewno w tym też swój duży udział).

Na PSX'a powstało chyba najwięcej mordobic 3D. Najest jedną z panujących gier, był Tekken który wiele osób może uznać i przekonać do kupna PSX'a. Przed ten namyśli przy okazji obecności PSX'a na rynku powstano już wiele mordobic trójwymiarowych, dlatego też postaram się wybrać 3 najlepsze i ocenić je wg 12 kategorii, w których będą przynależały od 1 do 10 pkt.

Oto lista tytułów, które brałem pod uwagę:

1. Chrono	VC TOEI
2. Dynasty Warriors	KOEI
3. Soul Blade	NAMCO
4. Star Gladiator	CAPCOM
5. Street Fighter EX + Alpha	CAPCOM
6. Tekken	NAMCO
7. Tekken 2	NAMCO
8. Total No 1	SQUARESOFT
9. Toshinden	TAKARA
10. Toshinden 2	TAKARA
11. War Gods	MIDWAY
12. Zero Divide	OCEAN

Po krótkim namyśle nie mam większych wątpliwości, co do wyboru. Zdecydowałem się na Soul Blade SF EX + Alpha i Tekken 2. Tekken 2 firmy NAMCO był chyba najbardziej oczekiwaną grą roku 1996 - nie żartuję, zyskując od razu liczne grono wielbicieli, ale czy dalej jest najlepszy? Soul Blade to naprawdę dzieło z zakresu mordobic firmy NAMCO. Było to pierwsze gra, która miała realnie szansę na porażkę Tekken 2. Czy tak się rzeczywiście stało? I dlaczego SF EX + Alpha tak naprawdę nowa gra, bazująca jednak na starej jak świat sen. Street Fighter. Firma CAPCOM wreszcie zdecydowała się na wprowadzenie „Ulicznego Wąpniaka” w życie. Wynik? Czy zyskała na tym gra? Zaraz o wszystkim się dowiedzę. Żeby nie przedłużać wstępu, przechodzę do konkretnych.

1. INTRO

Soul Blade - z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że intro Soul Blade'a jest najlepszym intro, jakie w życiu widziałem! Twa ponad 2 minuty i robi wrażenie oszałamiająco wspaniałe wyrenderowanie na komputerach Silicon Graphics postaci wraz z ich historią, doskonale



dobrze muzykę (pop-rock), wspaniałą dynamikę i genialny montaż. To intro będzie na deski wszystkie inne intro świata. Jest wprost perfekcyjne i chyba przez długi czas nie pojawi się nic lepszego. To trzeba zobaczyć! (10 pkt)

Street Fighter EX + Alpha - dobrze, że w ogóle jest jakieś intro. W poprzednich SF nie było go wcale lub było to tylko parę obrazków intro, nie jest zbyt okazałe. Jest krótkie i nienajlepsze. Muzyka i przedstawia dwie centralne postacie serii: Ryu i Ken, podczas wykonywania ich popisowych ciosów. Postacie są tutaj zbudowane z poligonów i wyglądają dość kanciasto. W sumie wygląda to słabo i nie może się równać z Soul Blade'em. (4 pkt)

Tekken 2 - wspaniałe, długie intro, było przez długi okres czołu natherem 1, aż do momentu pojawienia się Soul Blade'a. Zostało odczytane oczywiście na komputerach Silicon Graphics. Po słodzie klimacie, tytną muzyką, jest równie słodkie, nie słodkie, wspaniałe, zmontowane historię wszystkich dostępnych postaciowo postaci oraz krótkie migawki sub-bossów i Kataru. W sumie całkiem znakomita, ale tenż już warto tylko 8 pkt. (8 pkt)



2. GRAFIKA

Soul Blade - efekty graficzne w Soul Blade to najlepsze efekty jakie widziałem na PSX. Rewalocująca grafika w podwyższonej rozdzielczości z ogromną liczbą kolorów robi swoje. Wszystkie cienie oraz okazywane są wybuchem, postacie są duże, zbudowane z milionów poligonów - prawie w ogóle nie widać kantów. Ah, jeszcze coś! Wszystkie animy są trójwymiarowe! Jest to zupełnie nowość na PSX, pokazująca kierunek w jakim będą się rozwijać bajki 3D. Na szczególną uwagę zasługują animy. Rocks nie uprzedza się skutkiem podmuchów wiatru twawell, Li Longa (bratwa) spływająca nurem (wciąż) ręką oraz Siegheda (ulegający przymusowej rozbrojeniu) zameł! To oczywiście nie są statyczne i często coś się w nich dzieje (wspomniany zameł, wchodzące i wychodzące Słotki, spadające gwiazdy, latające przeszkody). Postaciom (ojam) i małym cienie, nie do małego wpływ realistyczne oświetlenie. Czasem tylko, przy większym zbliżeniu, widać rozciągające się tekstury. Dlatego za grafikę go nie otrzymuje niedyśkajnie oceny. (8 pkt)

SF EX + Alpha - podwyższone rozdzielczość, opanowana, bardzo ładna (a choć nie są trójwymiarowe) składają się na ogólnie dość wysoką ocenę grafiki. Jednak postacie zbudowane są z niezbyt dużą ilością poligonów, przez co wyglądają dość topornie (szczególnie na zbliżeniach). To jak już wspominałem, nie są trójwymiarowe, ale mimo





to bardzo dobrze narysowane - na niektórych pisało deszcz, płynęła woda, widać fontannę tryskającą wodą. Ale wciąż są to statyczne, nieruchome obrazy. Mimo wszystko ocena dość wysoka. (8 pkt.)

Tekken 2 - do niedawna jessce grafika była znakomita. Teraz wygląda to trochę inaczej, ale wciąż grałka w Tekken 2 jest podwyższona rozdzielczość, duża ilość światła, dobrych kolorów i świetne tekstury. Cóż, cioty wywołują wspomnieć a laity świetne. Tu, mimo iż są to tylko prostokąty, są statyczne obrazy, są świetne narysowane i bardzo klimatyczne. Jakiś kłopot, Yoshinori i Huhachagi. Postacie składają się z dużej ilości poligonów (niezwykle nie tak dużo jak w Soul Blade, bo na ekranach są trochę kanciaste), jednak nie psuje to zbyt wiele estetycznych - mogą czasem wyglądać przez to bardziej wyraziste. Ocena wciąż bardzo wysoka. (8 pkt.)

3. DŹWIĘK

Soul Blade - oprawa dźwiękowa stoi na bardzo wysokim poziomie. Nie uważa zastręczyć zwłaszcza świetne odgłosy uderzeń mieczy (naprawdę, gdy są blokowane) oraz dźwięk wydawany przez nunchaku - brzdęk Lu Longa (ale tylko w wersji NTSC, w PAL-owskiej wersji zostały one zmienione na głośniejsze). Każde postać dysponuje też szeroką gamą efektów - okrzyków, które doskonale pasują do całego (8 pkt.)

SF EX + Alpha - cała oprawa dźwiękowa ulega do poziomów dziesiątkom standardom, tym bardziej efektów i okrzyków, odgłosy ciosów atakowanych i blokowanych, ale tak naprawdę to nie specjalnego. Mogło być trochę lepiej (8 pkt.)

Tekken 2 - dźwięk to jeden z najlepszych elementów tej gry. Wspaniale przetrwały się zwłaszcza wszystkie okrzyki i efektów wypowiedzi, łamiących kości, która to są realistyczne aż do bólu. Zwrócić też uwagę na odgłosy do monotonnych ciosów. W sumie oceniłbym lepiej niż w konkurencyjnych tytułach (8 pkt.)

4. MUZYKA

Soul Blade - muzyka w tej grze to absolutnie mistrzostwo świata. Kilkadziesiąt (!!!) różnych, wspaniałych skomponowanych kawałków, które pasują wprost idealnie do całej gry. Praktycznie podciera każde nudażne rozgrywanie łowczy nam inny mę-

low muzyczny, modowy do odsłuchania - w trzech różnych wersjach! Szczególnie udane są kawałki na stage'u Rocca, Lu Longa oraz melodie po skończeniu Edge Master Mode. Również. Muszę nawet przyznać, że kilka razy zapisałem się na wachlarzu w muzykę, przez co zdarzyło mi się przegrywać walki. Absolutna rewelacja, maksimum w mojej skali (10 pkt.)

SF EX + Alpha - kłopotliwe szybkości i dynamicznych kawałków to wariant SF w tej kategorii. Wszystkie używają specyficznego klimatu i atmosfery sam. Bardzo udane są zwłaszcza stworzone na stage'u Sier i Cuckar Jacka oraz odjazdowe, mangowy kawałek Sakury. Choć nie przypadam za munga, to mimo naprawdę uroku. Po prostu tak nie są wcale gorzej i pasują do sceny (np. scena Chaima). W sumie dużo lepiej niż poprzednio. (7 pkt.)

Takken

2 ścieżka dźwiękowa w Tekken 2 to bardzo m. o c n y punkt tej gry. Każde i podstawowych postaci (niezwykle sub-bosów) posiada swój motyw przy wodni, doskonale pasujący do tła i charakteru postaci. Np. stage Jun to spokojna i melodyjna muzyka, idealnie współgrająca z malowniczym tłem. Utwór Yoshinori to niepokojący instrumentalny kawałek, będący najlepszym dodatkiem do wspaniałej teksturalnej, szamotanego lesu. Dosłownie płucem są melodie i pierwszą częścią Tekkena, możliwe do usłyszenia na innych sub-bosów. O klasie swojej dźwiękowej, najlepiej świadczy fakt, że NAMCO zdecydowało się ją wydać na CD i sprzedawać jako oddzielny produkt (nieistotny tylko w Japonii). Do niedawna nie 1 wśród czołowych dźwiękowych. (8 pkt.)



5. ANIMACJA

Soul Blade - wydawać by się mogło, że animacja dorównuje tej przepięknej grafikom. Jednak po dokładniejszej analizie można znaleźć tu wady. Pomimo że wszystko chodzi bardzo szybko i płynnie, animacja niektórych ruchów i ciosów wydaje naturalna (np. kopnięcia obrotności lub podcięcie Lu Longa). Animacja „choć” z szybkością 30 klat-

6. ANIMACJA

tek na sekundę (nie wersja NTSC w PAL-u tak), co jest szybkością wystarczającą, ale nie jest to 50-60 klat jak w Tekkenie lub Tobal. Ma również tu także wykorzystana technika motion capture, ale nie można mieć wszystkiego (8 pkt.)

SF EX + Alpha - animacja mimo iż bardzo szybka, nie może się równać z pozostałymi dwiema. Lubię kłopot animacji



jest zdecydowanie mniejsze w porównaniu z Soul Blade'em, nie wspominając już o Tekken 2. Jednak nie przeszkadza to wcale w grze, chociaż można by było bardziej dopracować.

10 pkt.

Tekken 2 przy pierwszym zaskięciu z grą animacja wprost egzystuje w ziemi. Żadna inna gra nie może się tutaj z Tekkenem 2 równać (może poza Tobaltem). Animacja jest szybka i urozmaicona - 50 klatk w klatce! Jest to świetny osiągnięcie możliwości klatki 30 klatki. Pod tym względem Tekken 2 jest niedościgniony i może stanowić wzór dla innych gier. Bardzo popularna ostatnio technika motion capture została perfekcyjnie wykorzystana i można nawet powiedzieć, że daje zdumiewające przewidywalności 110 pkt.

6. POSTACIE

Soul Blade Soul Blade nie oferuje nam większej zbitych postaci do wyboru. Początkowo tylko 10 z których np. Hwang i Mistrugi są bardzo do siebie podobni. Jednak po jednokrotnym ukończeniu Arcade Mode uzyskujemy dostęp do Bossa Soul Edge'a a gdy ukończymy go raz drugi Han Myoung. Soul Edge jest bardzo podobny do Cervantesa, Han Myoung jest mentorem Hwang i walczy w podobny sposób. Po skompletowaniu wszystkich broni Seghreda i Sophis możemy grać ich „złymi” odpowiednikami, a po uzyskaniu wszystkich broni da wszystkich zawodników możemy grać jeszcze jednym wcieleniem Sophis które różni się tylko ubiorem od swojego partnera. Te 15 postaci to zbyt mało, jednak w Soul Blade jest jeden genialny dodatek. Edge Master Mode. Jest to rodzaj trybów w postaciach broni. Każda z podstawowych postaci może być wyposażona w inne broni, które są od siebie bardzo różne. Jedną daje energię, drugie są bardzo szybkie, ale mają stosunkowo niewielką siłę rażenia. Inne zaś radzą sobie świetnie do niszczenia broni przeciwnika. Są nawet takie, które w zamian za ogromną siłę rażenia odbierają trochę energii. Daje to zupełnie nowe możliwości i stylizację przedłuża żywotność gry. Szyszałem też pisać, że można grać Tanegashimę Istanon Arcade Mode Mistrugi, a bezdusznie winał o niego chęć, ale nie znam nikogo

kogo by się to udało. Dzięki dodatkowym broniom arena postaci nie jest aż tak nudowa.

12 pkt.

SF EX + Alpha początkowo do wyboru mamy 19 zawodników, a to już znaczna liczba, jednak po pominięciu przebiegu przez Prace Mode uzyskujemy dostęp do 4 ukrytych zawodników: Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Y. Po raz pierwszy można powiedzieć, że nowe postacie w sensie mają niewątpliwie z poprzednimi. Za wyjątkiem Alana i Kanego (jedna z moich ulubionych postaci, którzy przypominają Ryu i Kena, dawne wojowników się na Zangie i D. Darka, będącego podobieństwem Rolento) reszta to nowe zawodnicy i jest ich dużo. To zupełnie nowe składy, nowy styl walki.

10 pkt.



Tekken 2 10 podstawowych zawodników + 10 sub-bosów oraz Ken, Alex, Roger, Devil i Angel. Pamiętajmy też, że Alex i Roger oraz Devil i Angel posiadają te same cechy, otrzymujemy 25 postaci do wyboru, co jest liczbą wystarczającą i chociaż niektóre postacie są do siebie bardzo podobne, jednak chodzi o styl walki (Ken - Anna, Michelle - Wang, Heihachi - Kazuya), to jednak każdy z nich ma swoją własną historię i styl walki.

10 pkt.

nakładki szybko zmieniające postać, które mu najbardziej przypadają.

7. CIOBY

Soul Blade to jedno ze słabszych arów tej gry. Ciochy wyglądają dość efektywnie, ale jest ich po prostu za mało! Dochodzi do tego fakt, że najczęściej używamy 4-5 kombinacji. Najlepszy combo to 8 uderzeń, a postacie dysponują najczęściej dwoma wariantami. Chciałabym i nie potrafię nawet kilka rodzajów dobrać takiego przeciwnika. Bardzo brakuje większej ilości jugglingów - właściwie tylko po „uppercut” może coś takiego wykonać. Po NAMCO spodziewałem się czegoś więcej.

10 pkt.

Jako wyjątkowo dobrej definicji „jugglingu” Juggling lub juggle ang. zgniatać - serie ciosów podobnych do kombinacji, których jednak nie da się zapisać w trybie przeciwnika do wielokrotnego kombinacji.

Wyprowadzanie one są do postaci przeciwnika w powietrze. Można kontynuować nawet gdy przeciwnik upadł już na ziemię. Juggling to jedna z najciekawszych metod walki (z uwagi na niemożliwość ich zapamiętania). Niektóre postacie zabierają nawet ponad 100% energii i naprawdę opłaca się je stosować.

SF EX + Alpha - Na początku każdej ciosów to strzały. Cztery rodzaje ciosów ręką i nogą, kilka rodzajów specjalnych, dwa lub trzy rodzaje Super Combo... Czy to wszystko? Na szczęście nie. Istnieje również możliwość kombinacji kombinacji, które nie są programowane! Pozwala to tworzyć niesamowicie skuteczne serie ciosów. Super combo można również ze sobą łączyć, więc bardzo sprawnie można wykonać nawet 20-ciosowe combo. Takie

Pila



akcja są jednak dla najlepszych. Liczne combo'ów to jest to - co taniej są gnie przad tragicznie niską oceną (7 pkt)

Tekken 2 - to jest to! Pod względem osób i combo'ów Tekken 2 jest bezkonkurencyjny. Coś specjalne, chwytły i jugglingi tylko dopiewają ciałem. Prawe karta porad posiada 10-cioosowe combo, a niektóre np. Nina 6 wariantów tego combo. Pod względem bogactwa osób Tekken 2 najlepiej oddaje realia rzeczywistej walki. Perłakcyjne opowiadanie wszystkich kombinacji granicy prawie z cudem i zapluga pierz masywnej (10 pkt)



8. STYL WALKI

Soul Blade - niestety, rytybłość gry i bardzo łatwe do wytorzenia combo'ów powodują, że walka w Soul Blade w dużej mierze opiera się na szybkości i szczepku. W tej grze często podoba się błądzenie nawalanie po klawiszach. Do tego dochodzą parawanie ciosów i counter'y które są eks trenujące trudne do wykonania, co często w ogóle je wytuła. Jest także za dużo dobiegających leżącego, ale i unik traci dobieganie w sobie, przy pomocy którego praktycznie moż na wygrać walkę. Kompletnie bezsensowne jest umieszczenie siołu pod przysiężem. To duży krok w tył. Trzymając blok nie można wywinąć się z trudności ani się cofnąć. Całkowicie możliwa jest sytuacja, gdy ktoś grający w Soul Blade



tydzień, dwa, pokonując kogoś, kto trafiał pół roku. W porównaniu z innymi grami tutaj mordobiciach taka sytuacja nie ma miejsca. Ino, może jednak w SF EX + Alpha! Wprowadzenie wszystkich „nowinek” mało wzbogaciło styl walki, ale mój zdaniem tutaj NAMCO przedobrzyło (8 pkt)

SF EX + Alpha - jest to chyba pierwsze mordobicie 3D, w którym dość dobrze rozwiązano systemy skoków. Są szybkie i dynamiczne, pozwalają wykonać dużo ciosów. Na ma jednak idy bez łolców. Stosując stoła oraz podłogowe

możne szybko i praktycznie bezproblemowo pokonać wielu przeciwników. Te ciosy po prostu zabierają za dużo energii! Zwykły łabeł jest dwa razy słabszy od podcięcia, co nie pewno jest błędem! Brakuje tu także „counterów” (posiada go tylko Heihachi, a rozbudowany system reversal nie spełnia zadania wyprzedzając przetrzy przypadek). Kolejną wadą jest niemożność kontrolowania wzroku z głębi. Są jednak niezwykleprogramowane combo'y, które są najwspanialszą cechą tej gry. Warto też wspomnieć o nabożnych ciosach - combo'ach, które są tutaj nowością (7 pkt)

Tekken 2 - Tekken 2 posiada najlepszy system walki, jak widziałem na oczy. I nie przeczekając tutaj wysoko i nienaturalnie skoki idy w rzeczywistym pojedynku walki odbywa się w powietrzu! Chwytł oś, combo, juggling counter. Tutaj jest prawie wszystko. Na nic nie jest bez możliwe nawalanie po klawiszach. Tu trzeba znać odpowiednie kombinacje ciosów, trzeba wiedzieć kiedy można skontrolować. Counter wcale nie jest tak trudno wykonać, a wyrywanie się z podśladowych rzutów tylko uwalnia walkę. Opanowanie systemu walki Tekkena 2 to trudna sprawa, ale sprawa wiele satysfakcji. I wcale nie ma brak uników (posiada go tylko Heihachi, Michio, Kazuya, Yoshinori - Baek). Ogólnie to mierna precyzność i strata w walce daje doskonały efekt (10 pkt)



9. PRAKTYKA

Soul Blade - posiada najlepiej rozwiązany opcje. Praktycznie ze wszystkich mordobici. Jest to możliwe prawie wszystko - Twój przeciwnik potrafi skakać, aszować, uoskąd na boku, blokować - czyli prawie wszystko. Jest tam też opcja która pozwala na walkę z przeciwnikiem na najwyższym stopniu trudności (Rzadzie 10), możliwa jest także walka bez broni lub sytuacji, gdy Ty posiadasz broń a przeciwnik na ręk nie odwróci. Można też włączyć counter. Jedyna, czego może brakować, to brak możliwości blokowania przesłonych combo'ów (jak w Tekken 2). Jednak to mała wada na przesłanie całego (8 pkt)

SF EX + Alpha - opcja Practice musi być w każdym mordobiciu 3D. Jest też i tutaj. Przeciwnik może blokować kuciać, skakać itp. Nie może jednak aszować. To błąd. Kolejnym niedociąganiem jest fakt, że niektóre akcje są niemożliwe do wykonania podczas gry, mimo iż wychodzą w opcji Practice (np. dwukrotna mocna podcięcie - sprawdź sam, a się przekonasz). Ichna: też opcja powtórek, pozwalająca na objęzanie og. efektywniejszych combo'ów. Ogólnie można to było dużo lepiej dopracować (5 pkt)

Tekken 2 - głębi nie opcja Practice (tutaj została tu zastosowana chyba po raz pierwszy w mordobiciu 3D) nie wyodrębnił sobie, jak mógłby opanować tą grę. Jest to na pewno jeden z najlepszych pomysłów, które zostały wpro-



widzane do gier. I ten w Tekken 2 był przez długi czas najlepszy. Teraz baskuje w nim takich rzeczy jak stoły, ułki, blokowanie. Przeciwko sto w miejscu. Plussem jest jednak to, że możemy się nauczyć blokować jego 10-happee combos. Można też powtórzyć co lepsze ataki. Można ćwiczyć uderzenie z counterem i bez jak w Soul Blade. Podsumowując, opcja Przechowanie wytrzymała już kontynuacja z nowym tytułem itp. Soul Blade nie wciągnęła się dobrze (7 pkt)

10. OBSŁUGA

Soul Blade - używając memory card można grać prawie wszystko, wszystkie konfiguracje, rekordy, bronie itp. Jednak pomimo używania opcji Autosave, czasem coś może się nie grać, dlatego warto używać opcji Save Configuration & Records. Nie można też zapisać swoich rekordów, jeśli graliśmy jedną z dodatkowych postaci: Han Myung, Sophia. Doświadczamy kolejnych pomonów i postaci dajmy się bardzo szybko (2-3 sekundy) - to problemowo (7 pkt)

SF EX + Alpha - nagrywanie rekordów, konfiguracji itp. jest tu standardowe i odbywa się bez problemów. Autosave nie sprawia problemów i sprawia się zrekompensować każde zmiany w opcjach zostaje zapamiętane. Jeśli chodzi o szybkość doczytywania, to są pewne problemy - koderzy mogą się bardziej potęsić (7 pkt)

Tekken 2 - Obsługa w Tekken 2 nie sprawia najmniejszych problemów. Wszystko można tu zapisać na karcie pamięci. Świetny Autosave ułatwia grę w wielu sytuacjach. Ładownia danych to jeden problem trwało ok. 2-3 sekundy koderzy z NAMCO to nie prawie świetni fahowcy (8 pkt)

11. OUTRO

Soul Blade - po obydwu finałach w Soul Blade można oczekiwać, że zakończenie outtro będzie równie wyjątkowe. Niestety jest inaczej. NAMCO zdecydowało się na zbudowanie setu z polygonów, zamiast wyprzedzających na Sironach animacji. Efekt jest: średni. Co prawda każda postać posiada po 2 zakończenia do wyboru (z wyjątkiem ukrytych postaci, które outtro w ogóle nie mają), ale to chyba nie to, czego oczekiwaliśmy (8 pkt)

SF EX + Alpha - we wcześniejszych częściach serii nie było żadnych zakończeń, ze wyjątkiem paru dodatków i kilku singli tekken. Teraz po raz pierwszy CAPCOM to zmieniło, chyba jednak nie wyszło to najlepiej. Pomimo że zakończenie są renderowane, to są one krótkie, dość nudne, niepokojące i mówią niewiele o danej postaci. Nieodkryte wszystkie z tym samym największym muzycznym (zresztą słabym). To może było bardziej dopracować (4 pkt)

Tekken 2 - tak jak

Soul Blade to najlepsze intro, tak Tekken 2 to najlepsze outtro. Każda z 25 postaci posiada krótkie, doskonałe renderowane wstawki opowiadające o tym, co się stało po wygraniu turnieju. Niektóre kawalec Lun, Michelle, Lew, Kazuya, Annał są więc doskonałe i nie długo zabiera im się na niego. Turniej ten kończyłem grę tylko po to, by je znowu zobaczyć. Doskonała robota, prawie maksymalna ocena intro day "dychy", bo już widziałem zakończenia w NTSC wersji Tobeta 25 (8 pkt)

12. GRYWALNOŚĆ

Soul Blade - na początku wstąpiło jest w początku. Grafika, dźwięk, muzyka, efektowne ciosy. Można grać! Ale po pewnym (krótkim) czasie przychodzi rozczarowanie. Dlaczego tych ciosów jest tak mało? Dlaczego tak często decyduje się szybko i przypadkiem? Przecież czy później karty do gry do wniosku, że grywalność to jedna ze słabszych stron tej gry. Soul Blade to typowy przykład proroctwa: formy nad treścią. Oprawa audio-wizualna to nie wszystko. To gra jest szybka, nie posiada żadnej pętli i szybko może się zmudzić. Po pewnym czasie gra nie sprawia już takiej przyjemności. Jedyny powód dla którego caga gram w Soul Blade, to zbliżający się turniej na Gamberadzie (patrz to w polowie poprzedniego). Szkoda, że gdyby grywalność była większa to gra zapewne byłaby w pierwszym na długo (8 pkt)

[gwoli ścisłości, kolega Andrzej nie tylko konkuruje 2 miejsce - kor]

SF EX + Alpha - grywalność, to jest

ważne, to jest: SF była zawsze najmocniejszą stroną tej gry. Teraz jest podobnie. Zyskuje dużo wymiar. SF na nie stracił. Przeciwko, to część najbardziej miłe wspomnienia z wyjątkiem SF2, ale to był przecież przełom w białych. Grać już dłużej coś i wcale mnie to gra nie nudzi. Nowe mechanizmy jak np. leczenie supercombosów, natłotowanie pory i combosy, nieprzepragowanie combosy, spinowanie, że od gry bardzo trudno się oderwać. Czy jest coś

pełniejszego od poprzedniego supercombata na koniec rundy? Denerwuje trochę, że podoba się mimo tego jestem pewny, że w SF EX + Alpha będzie grał jeszcze długo (10 pkt.)

Tekken 2 - gdy pierwszy raz zobaczyłem Tekkena 2 nie mogłem oderwać oczu od monitora. Gdy pierwszy raz zagrałem, miałem hydatkę z głowy. Głębokość wrażeń: 96. Do tej pory miałem przesłanie, że Tekken 2 wcale mnie nie nudzi! Naprawdę! Wznowisko kiedyś się kończy, ale Tekken 2 to obok Sensible Soccer (jeszcze na Amstrad) najbardziej wibująca gra, w jaką grałem w życiu. Grywalność jest: wypiszę niesamowicie. Gdy zaczyna się w to grać i jeszcze nie umie się, już wie, że ma to co najmniej pół roku z głowy. To gra, której trzeba się długo uczyć, ale za to daje wiele satysfakcji. Różnorodność odkrywania nowych ciarów, jugglingów, chwytów, ciosów i combosów nie można porównać z niczym. A gdy już Ci się wydaje, że Tekken 2 Ci się nudzi, naciśnij się grać innymi postaciami. Tekken 2 to gra, która może przetrwać do tego gatunku, graj nawet tych, którzy nie lubią białej Absolutnej rewelacji (10 pkt.)



okładka 1997

Gras ze podsumowaniem:

1. Tekken 2 107 pkt.
2. Soul Blade 85 pkt.
3. Street Fighter EX + Alpha 77 pkt.

POLECANY

Jak widać, król ciągle panuje. I nie wydaje mi się, by do niedawna Tekkena 3 coś mogło to zmienić. O ile przewaga Tekkena 2 nad pozostałymi dwiema jest bardzo wyraźna i nie podlega dyskusji, to przewaga Soul Blade'a nad Street Fighterem może wydać się myślną. Te gry są do siebie klasą zbliżone, a w moim prywatnym rankingu SF EX + Alpha nawet nieznacznie wyprzedza Soul Blade'a. Słabość z SF tylko dlatego, że poza

da grać trochę ciekawą oprawę audio-wizualną, czym niewiele brakuje punktów w innych kategoriach. Mam nadzieję, że wszystko co napisałem było dla Was pomocne oraz że trochę rozpoznaćecie przegrydy z mordobiciem 3D na PSX'a będą teraz bardzo zorientowane w temacie. Najlepiej sięgnąć po wszystkie 3 gry, ale z pewnością grając tylko w 1 nie pewno się nie zawiedziecie. Pamiętajcie też, że wszystkie co napisałem to tylko i wyłącznie moje zdanie, więc się nie obrażajcie jeśli ktoś powie, że np. "Wor Gods" "klaszt" Tekkena 2 na kopce! Grając w w/w gry nie zapomnijcie o tym, co nadchodzi. Total 2 SQUARESOFTU może trochę namieszać. Zapamiętajcie też tytuł DEAD CR ALIVE. W Japonii gra przebiega w sprzeczności Virtus Fighter (tactical), co może okazać się dziwne. Lucas Arts udzieli ze swoim "Star Wars Masters of the Force" (tactical). Zdobyczymy, jak wypadnie pierwsze mordobicie w klimacie Gwiezdnych Wojen. Wielkim hitem może okazać się Fighting Force EIDOSU! Chociaż jest to chodzone mordobicie, to jest orga destrukcji



może okazać się jedną z najlepszych gier roku! No i na koniec, najlepsze Mortal Kombat 4 zapewniły jest na wiosnę 1996 majmy nadzieję, że nie zawiedzie oczekiwania - będzie lepszy od MK3, który mnie osobiście rozczarował. Street Fighter 3 tytuł! Zwiastujący masę nowych postaci oraz następcę tronu, czyli chyba najbardziej oczekiwaną grę na PSX - Tekken 3. Szczęśliwie się spotkałem z jesienną

wspominał już Osobliwie jestem już w posiadaniu Tekkena 3 i jedyną co mogę powiedzieć, to to, że będzie trzeba się sporo uczyć. Jedną z nowych postaci - mistrza Czapery, Eddiego Gorda - razem z combosami to 100 (!) różnych ciosów do opanowania. W Tekken 2 najlepszą ciosów to 30 - 40. A to tylko jedna postać! Razem więc już sobie rok z górą. Kłopotem z podsumowaniem wykastem nadaje się na fakt, że konwersja Tekkena 3 zbyttno się nie opóźni - oficjalna wersja NTSC zapowiadana jest na połowę grudnia '97. Osobliwie w to nie wierzę, ale może się mylić. Żeby tylko NAMCO znowu stanęło na wysokości zadania i dokonało dobrej konwersji. Oby tak się stało.

Pozdrawiam i proszę o listy
Ak

PS: Podziękowania i podziękowania dla Pabla, największego mistrza Mortal Kombata, którego znam, za nieocenioną pomoc przy realizacji przeglądu

gląd



pewnych momentach wygląda to jak obrzydliwy film z gatunku science-fiction.

Do tego dochodzą przewrotnie efekty świetlne towarzyszące nie tylko wybuchom, ale i strzałom z rakiet, kiedy to wyraźnie widać, jak smugi ognia się za sobą odciągają, co jest odpychającym



zjawisk. A co ważne - gra wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i trzeba przyznać, że to wszystko wygląda po prostu rewelacyjnie. Elektryczna wypełnia muzyka, nagrana oczywiście w systemie Dolby Surround. Znakomite

pompacyjne utwory doskonale wpływa na klimat gry, potęgając porażkę

w niej nasłuchi. dramatycznie wale. Do tego jeszcze to zaśpiewające dechy w przestrzeni efekty dźwiękowe. Nasłuchujemy huk rozerwających się sporych eksplozji, potężnych wstrząsów alarm

wśród sąsiadów. Swoje przekonanych o tym, że gdzieś niedaleko wybuchła bomba. Poza tym, odgłosy wale takie jak strzały, kolizja, świst silników - wszystko jest na najwyższym poziomie. Oczywiście aby w pełni docenić walory dźwiękowe gry, przydałoby się podłączyć do konsoli jakiś w miarę głośny domowy zestaw stereo z dobrymi kolumnami. A jeśli do tego dodać telewizor z dużym ekranem, to rzeczywiście można się poznać, jakby się tam naprawdę było. Całość uzupełniają znakomite wydane sekwencje FMV, dzięki którym śledzimy się z namiem tego ogromnego wojny świata. Mają one charakter epicki, przez co odwołamy wrażenia, jakbyśmy na bieżąco kreowali historię naszej ko-

smowej odgry.

Odpowiedzi na temat PSX i SFS po raz kolejny udowadniają, że nie ma się w najdosłowniejszym znaczeniu, piszących o



Po prostu nie ma się do czego przyczepić. Gracze, łowcie więc znowu spójnie w Twoich wargach.

Piotrek

Grafika	10
Muzyka	9
Grywalność	9
Ogólnie	9



KONKURS PSYGNOSIS I PSX EXTREME

Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1. Jaką organizację reprezentujesz w grze „Colony Wars”?

2. Co oznacza skrót „PSX”?

Wśród uczestników zostaną
rozlosowane oficjalne koszulki
PSYGNOSIS i gry „Colony Wars”
oraz bezpłatna prenumerata

Przebieg nadysłania odpowiedzi upływa do dnia 20.01.98 r.
Decyduje data stempla pocztowego.

KUPON KONKURSOWY
PSYGNOSIS
COLONY WARS

PSYGNOSIS
COLONY WARS



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Je prytina i melowiczka wyspa, którą widzisz, to GOBBOLAND. Od wieków władał nią dobry i łagodny król GOBBO. Do niedawna jeszcze była to kraina miłości i miodek płynął. Wszyscy jej mieszkańcy żyli spokojnie i nie wadziło nikomu. Był też wśród nich CROC

Croc w tajemniczy sposób pojawił się w tej pogodnej krainie jeszcze jako dziecko i został adoptowany przez króla Gobbo. Złoty z mieszkańcami

zobacz kiczających się firm softwarowych me w przygotowaniu 3D platformów, ale to właśnie „Croc” jest prekursorem w pełni trójwymiarowych gier platformowych na PSX. Crash Bandicoot i Pandemonium, pomimo wspieranej trójwymiarowej grafiki, były tylko i wyłącznie grami w których można było się poruszać po z góry ustalonych ścieżkach. Croc przełamuje tę barierę i wprowadza nas w nową, lepszą świat. Świat w pełni trójwymiarowy. Tutaj trójwymiarowe jest wszystko: poruszając od poziomu głównego bohatera, poprzez występujących w grze przeciwników, a na koniec przeciwników i potężne kon-

w grze zawarte są potężne podwojone, które przenoszą się wprost kapitałne podwojony świat procentuje się znakomicie, szkoda, że jest go tak mało. Mimo tych wszystkich ulepszeń Croc, gra nie jest nieszczęśliwie dynamiczna. Pod tym względem przegrywa zdecydowanie z Crashem czy Pandemonium. Ale tak to już jest z platformówkami 3D. W zamian za w pełni trójwymiarowy świat ujęto trochę dynamiki.

Twoje najważniejsze zadanie to ratowanie rasy: zbieranie wszystkich znajdujących się w świecie dostępnych medalików, zbieranie kryształów, a także kolekcjonowanie różnokolorowych diamentów. Wszystko to ma swoją wagę. Na przykład, jeśli zmagasz się 5 diamentów, to otworzy się przed Tobą bonus level. Jeśli nie pierwszych trzech pomocach użyjesz wszystkich zwierzątek i zwyciężysz bossa, to otrzymasz dostęp do sekretnej poziomu. Stara się też zbierać jak najwięcej rozróżnych doświadczeń kryształów. Chronią Cię one przed śmiercią. W chwili kontaktu z wrogiem lub po z ławą, wszystkie kryształy wypuszczają się z plecaka Croc i dopiero wtedy jesteś bezbronny. Na szczęście możesz z nich, można zbierać znów, tylko trzeba się spieszyć, gdyż kryształy po kilku sekundach znikają.

Przed Tobą kilka światów (4 - red) i do przejścia, a w każdym z nich jest kilka poziomów (3 - red), a te z kolei z kilku podpoziomów. Pamiętaj, że tak zaprojektowane, że w każdej chwili można zwrócić i rozpocząć od początku. Jest to bardzo pomocne, jeśli błądnie Ci jednego diamentu, który właśnie gubiłś tam się znalazł. W każdym z światów natkniesz się na swoich bossów. Trzeba przetrwać, ze

w zgodzie i harmonii, aż do chwili gdy dy magik - Baron Danie - porządził im tę satelity. Rzuć na Gobboland zaklęcie, które oddało je społeczności pracowników królowi. Jedynym, na którego nie padło to zaklęcie, był Croc. Król Gobbo wzniósł go by zdołał ratować świat.

„Croc” w grze „Legend of the Goobos”

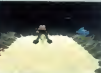
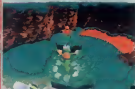
Croc. Przy pierwszym kontakcie z grą nie mogłem się oderwać od swojego świata. Jaką dążyłem do swojego świata. Wspaniale można było, wspaniale zacząć, wspaniale było i blisko można się przyczepić. Prawie niezwykłość. Przez pierwsze minuty w ogóle nie grałem, tylko próbowałem ciągle odkryć coś nowego. Zawsze nowości.

A tak pozm tym, trójwymiarowym przepycham się naprawdę nie różni od swoich poprzedników. Skacząc, wspinając się, kładąc przeciwników, zbierając bonusy itp. Muszę po prostu przejść do następnego, trudniejszego lewelu. Kiedyś Croc'em - mamym krokodyliem z plecakiem - który jednak nie jest zwyciężym krokodyliem. Croc może wspaniale się biegać, skakać, ogoniem, przywalił spaskiem i zabijał chodząc bokiem lub do tyłu, pchał lub cignął różne rzeczy, dyktował się jak widać, Croc może trochę więcej niż zwykły krokodyl i do do pływania -

Croc razem z magicznym psakiem i swoim plecakem wyruszył na trudną i pełną niebezpieczeństw wyprawę.

Croc The Legend Of The Goobos firmy Argonaut Software należy do dynamicznie osłabio rozwijającego się nurtu platformówek 3D. Obecnie wple-

powyższe z bossem się jednym z najlepszych elementów gry. Wskazywać na nich to przesłanie zwierzątek i zaciąganie przez Barona Danie. Są one



OVERBOARD!

Burza w dzieła słynnych piratów to motyw pojawiający się w książkach, filmach, a w grach komputerowych niemal od zawsze. Od zawsze też robi się na tym niezłą kasę. Nic więc dziwnego, że producenci oprogramowania prześcigają się w pomysłach, aby tam, zdawali się niało wyeksplloatowany, temat ciągle zachował świeżość i przyciągał coraz to nowa masę graczy.

Overboard! firmy PSYGNOSIS reprezentuje sobą bardzo humorystyczne podejście do teoretycznie tak poważnej sprawy, jak do-wodzenie statku. Już przesiadawanie w intro znakomicie wprowadza nas w klimat tej świetnej gry, gdzie poza standardową czynnością każdego strzelającego się pirata, gra



jest niewątpliwie i a zabawa i a wdrożeniu kłopotliwych statków, przypięcie nam w stawie oko w oko z buchającym ogniem miedzynym, siłomować pomiędzy

zaspęchonymi ostrzami pochodzącymi z jednego statku, czy strzelać z rakiety do pągu przyciągających na nas bombę. A wszystko to w celu przywrócenia

sobie kolejnych półbł. Nasz wroga wie, porządkowo słoń i kap-ska wypasa-pen, zbierając czasu stałą się coraz bardziej groźną i sprytną, a co najgorsze - są świetnie udźwignięte łacze ognia bni! Ale bez paniki, na sta jednokrotność nie ma się czego wystraszyć - armine kule, miny i spora innych paskudztw tylko czeka, aby zabić niki poci naziych przeciwników. Prawda jest jednak, że w niektórych momentach dosłownie nie wa-

domo gdzie - czym strzelać - oni są wzię-dni! Do tego może się jeszcze przybrać jakieś zabójcze UFO (i), które-go wieloma atakami burznie porwya nam ludz prosto z pokładu. Autorzy gry rzeczywiście zadbali o to, abyby gracz ani przez chwilę się nie nudził. Czasami, w porażce niemożliwych do przejścia

sytuacjach, rozwiązanie przychodzi z zupełnie nieoczekiwanej strony. Kto-by bowiem przypuszczał, że plaćce zgłównie można na chwilę przeistoczyć w szybko poruszający lub nawet latający statek?

Jest więc wy-sokie wodocizna, że przy Overboard! nikt nie powinien narzekać na nudę. Same spustostreżenie w systemach obronnych wroga jest tym przyjemniejsze, że poruszamy się po świecie zrealizowanym z dużą dbałością o stronę wizualną. Alboje osterwujemy z góry, pod pewnym kątem, co jest w przypadku tej gry rozwiązaniem wręcz idealnym. Pamiętajmy, że mamy tu do czynienia z typową zgrzeszłością, a przy tym ustawieniu kamery łatwo dostrzec to, co dzieje się za naszymi plecami.

I w ogóle mamy dość duże pole widzenia. Poza tym, możemy podziwiać zaskakująco bogatą i szczegółową grafikę. Nadmorskie plaże, miasteczka, podwodne doświadczenia - to wszystko widać jak na dłoni. Do tego dochodzą jeszcze bardzo przyjem-

ne utwory muzyczne, a ze dźwięk nigrany został w systemie Dolby Surround, posiadacze odpowiedzialnego sprzętu mogą się rozkoszować wstrząsającym stereo. To, co brakuje tutaj, to przygłuszenia czoły ludowe. Rozumem, że PSK ma wolny cyfrowy, ale w wielu innych grach nie dalo się tego aż tak bardzo odczuć i nie pomaga tu nawet fakt, że nie lubimy przez wszystkich naps „loading” okazuje się jest zabawnym ob-rzędem (pompka siedząca na bombie, kiedy le doświadczenia dobiegnie końca). Na „plus” też należy zaliczyć to, że

statki gry można zaprzęcać, mł. karmić potęgą lub też używać kodów. Władmo grociek, że nie każdy kartę pamięci posiada, a jeśli już to często trudno

wygospedować choćby jeden wolny blok.

Od strony technicznej nie mam nic do powiedzenia. PSYGNOSIS wiele zacięło. Jed-nakże to co w moim przekonaniu czyni grę wartą uwagi, to jej mo-dność, a Overboard! na jej młodszych. Coś się dzieje w głównej mierze za sprawą co do to okazujących, a zarażem trudniejszych myś. Głównie jest, że prosta, ale poziom trudności nie jest tu aż tak wysoki, żeby mł gracz po prostu zrezygnował. Jak-żeś wyzwanie być musi, bo na końcu czuje się dość leniwa za tyfalejącą z dobrze wykonana roboty. I o to chodzi.

Piotrek

Grafika	8
Muzyka	7
Grywalność	8
Ogólnie	7

PARAPPA THE RAPPER

Wysłaliśmy wiadomość z Anie

- Jest Baby był naprawdę wspaniały - powiedzieli Sunny
- Prawdziwopodobnie pokonasz nawet Supermana - dodał P.J. Bern
- Q, tak! Jest Baby to mój bohater - westchnęła Sunny.
Chciałbym być taki jak on - pomyślałem. Może wtedy Sunny Funny
był moim bohaterem. A tak, to w ogóle dla niego nie istnieje
- Jesteś ci głodny? - zapytała Katy Kat - Chodźmy do McBurns!
- O.K. Chodźmy! I I

- Słucham? - zwróciła się do nas
- Nie słuchamy - powiedzieliśmy

Dla mnie podziękujciecie się
- tak! - odpowiedział ten gruby
P.J. Bern.

Jest, wiesz, placik wspaniały, lody
wspaniałe - było! - dodała Katy Kat
- Proszę kolację i słodkości, dwa
ciastka i małe tytoły - zamówiła Sunny
- A ciasteczka? - zapytała nas
- Ciasteczka? - odpowiedział
Woolf

Usiadłszy i zaspokojony
Nagle drzwi wejściowe otworzyły
się z szelestem. Wszedł i spadł
przed nas Pablo ze swoim o-
brusami. Pablo był postać-
cią ciałem całej rodziny, nawet
nie wiedział, że go jest. Z
miejsc zaczął się
zastępować do Sunny

- Hej, miłośku!
Może tak wyślizgnij
się na spacer, co?
wydłuża Pabla.

- Proszę! - krzyknę-
ła Sunny
- No, co jest? Zostaw tych fra-
jerów i chodź ze mną! Będziemy grać
w Mortal Kombat miłośku! Zobaczą, jak
się to robi!

- Nie lubię takich głupich gier. Zo-
staw mnie w spokoju!

MUSZE, COŚ ZROBIĆ! - pomyśle-
łem - Ale mogę pozwolić, aby od-
szedł stąd. Ale co ja mogę zrobić?
Oni są głupi i silni. A ten PABLO.

Ciepło gra w Mortal Kombat, a pod-
czas dwójki pozostaje na bieżących, mi-
łych

Gdy-
tym tak zni-
Kung-Fu. Tu
w ośrodku
jest nowa!
Drogo On-
Heide Al-
czy dam
ręce? Czy
dam rękę
wypowiedz
zamy pro?
Co mi-
niebo? Co
mam zro-
bić!

WIELE MUSZE UMIEĆ!

Wol Przygotowanie się na przyjęcie
jednej z najnowszych i najpopular-
niejszych gier, które kiedykolwiek po-
jawiały na PlayStation! Parappa The
Rapper jest grą, która jeszcze nie było
To zupełnie nowa, jakiej komputero-
wej rozrywki na PSX'a - praw-
dziwy powiew oryginalności.
Tak naprawdę wiele gier to było
Co wyliczacie kontynuacje
albo nowe wersje schemat-
ów. To gra to chyba najpopu-
larniejszy tytuł dekady. Co to
wiedzieć jest? I tu jest prob-
lem, bowiem gry właściwie
nie da się skłasić! Nieograniczone
Niegłównie i znowu, bory-
ję, jest to muzyka zreci-
fikowana w rytmie
rap i hip-hop. Można
właśnie

nowy getu-
nek grać!
Mamy taką
madną. Gra
stworzył ja-
połubił muzyk
- Masaya Ma-
naua. Z milio-
nów gra ma-
ni-ki budżet - po-
czepiono kero-
wane było tylko
na rynek japoński,
jednak sukces prze-
niósł oceniamy auto-
rów. W grę wcielają się
w postaci Parappy - male-

go rapera, kuzna ubranego w szarek-
sopkę i czarną, czapkę narciarską.
Parappa zawsze trzyma się za swoje
pachy, w której też znajduje się ona -
Sunny Funny, dama jego serca. PaRappa
cały czas kombinuje jak go podawać
Twoim zadaniem jest mu w tym po-
móc. Najważniejsze jest to wycofać
rytmu - nadajemy za Twoim Rap-Me-
stem. U góry ekranu przebiega szereg
znaków odpowiadających tym, które

znajdują się
na Twoim pa-
dział, które
musisz w od-
powiednim
czasie naci-
sknąć (je na-
pędzicie, o-
dkład). Wier-
niew Twój
Mistrz po-
monstruje Ci,
co masz zro-
pować, a ty
tylko musisz to powtó-
rzyć, co wolno nie jest łatwe

Do grania czasak Co 3 gozomy
w tytule Baby i 6 w tytule Normal. Naj-
lepiej wybrać od razu Normal, w pro-
stym wypadku nie ma takiej dobrej
alternatywy. Pierwsza, bardzo łatwa poziom,
to nauka Kung-Fu za Doo Onon Heide

Rapując razem na macie, a
odkładać Wasz mój ce-
bulki (bzdurzyli). Następ-
ny test to zdawanie na
prawo jazdy, gdy słońce
mieści podmy samochodem. Podpise-
jody z kolumbijskim
nem trzeba już trochę be-
dziej uważać na to, co się
robi (ten kierowca jest jed-
nym z najlepszych w grze).
Następnie spotykasz się z
najgorszym rapem w grze -
Ragga Frogem. Ten go-
szak daje ciadu zupełnie jak
Shaggy - głos prawie rze-
tymcy. Tym razem musisz
wyprowadzić trochę
kasy, żeby odemontowa-
wać auto, które por-
czył od ciebie i z lek-
ką uszczelniać.
Czwarty etap to na-
uka przepięknie ca-



Fotografia
Masaya Matsumura

grudzień 1997

recenzje



sta w telewizyjnej kuchni Madam Cheep-Cheep. Tu już zaczyna się schody - trzeba będzie wyszukać "flow". Przed ostatni etap to naprawdę w terenie - PaRappa jest w poszukiwaniu i musi szybko stączyć się z łoskotem, lecz ustawa się do niej druga kolejka dobieg podkład muzyczny i wreszcie ostatni, najtrudniejszy (teoretyczny) etap - ruszasz w centrum handlowym przed szklanymi automatami. Potemka tamto-towarzystwo jest wprost genialne i bębni. Ci się obawia o uszy i jeszcze długo. Trzeba dodać, że wszystkie te etapy są połączone bardzo fajnym filmikiem obłąkanymi dźwiękami PaRappa musi coś zrobić, zdobyć drugą rzecz, umiędzic.

Na ekranie gry zjawia się kształt, który przypomina Twoich umiędzic. Tędy się może być Good Jobny. Biedziły albo Awful Jobny. Dla największych łowców dźwięków zjawia się poziom Cool Jobny na gracie tłumaczyli, jednak żeby zachęcić etap, wyszliśmy pojęm Good. Na dół ekranu widać słowa poszły, która aktualnie są wykonywane. Wszystko jest naprawdę słone, więc nie można tu być polod do nauki angielskiego.

Maru jest dość ciekawa. Oprócz takich rzeczy jak wybór języka (angielski, niemiecki, hiszpański, francuski, włoski, czy wybór poziomu trudności (Easy, Normal), zawsze tam zostały również takie opcje jak: pralka, wybór poziomu, powtórka ostatniego levelu i Load. Gra oczywiście obsługuje memory card. Grałam gra PaRappa The Rapper jest po prostu miła. W debie doskonale teksturujący, poligonalnych twórców, to, co widział w tej grze, na początku po prostu szokuje. Grała jest naprawdę szczególna. Wygląda jak kłamię dla dzieci. Postacie wyglądają jak kolorowe animki, a z profilu przypominają kartki papieru. Prawdom kontrastem są tło i brzojnywarowe tło. To bardzo dużo nim można zawisnąć, że postacie wyglądają tak, a nie inaczej. Na początku to wszystko wydaje się strasznie dzieje, ale później utwierdza

twórców stać się próżni i a i e. Wszystko po prostu musi tak być. Tylko, że tutaj pasuje. Do tego wszystkiego dochodzi muzyka. Jest to nie hip-hop i rap, to maść kawał czasu z głowy Japończyka. Człowiek nie może się z taką wielką muzyką wychodzić i to co jest. Tędy efekt jest wprost znakomity - ta łowca się świetnie i długie wychodzą z głowy. Dźwięk słychać nie

odchyla od rzeczywistości. Jest dobry, wyraźny i czysty, ale w grze, gdzie najważniejsza jest muzyka, tak po prostu musi być. Całość podsumowując komenda: wreszcie animacja bohaterów - to po prostu trzeba zobaczyć!

Całość tworzy niesamowity, kolorowy klimat.

PaRappa The Rapper to naprawdę oryginalna gra, w jaką w życiu grałem. Okazuje się, że można wymyślić coś nowego, że można zrobić dobrą grę bez przemocy. Potrzebny jest tylko dobry pomysł. Dzięki „PaRappa” odżyła się więc w grze, która ostatnio przetrwała kryzys twórczy. Ta gra jest naprawdę COOL. W samej Japonii sprzedała się w 750 tys. egzemplarzy ponad 40% tej liczby zakupów dzwonyrnił, więc status platynowej płyty jest już prawie osiągnięty. W końcu są jeszcze inne rynki: europejski i amerykański. PaRappa, jako symbol, jest już przedmiotem kultu w Króju Kawaii. Wiele charakterystycznych elementów czepiska można już znaleźć tylko na „czymś rynku”. W tej chwili wydaje



się, że PaRappa może zostać oficjalną maskotką SONY. Grywalność jest naprawdę przegromiona. Będzie się cieszyć wraz z PaRappa, jeżeli uda Ci się przejść dalej. Polacywaniem grę kilku osobom i wszyscy byli na zachwyconie. Dlaczego więc nie wystawiam maksymalnej oceny? Dlatego, że gra jest zdecydowanie za krótka. Tych trzech poziomów to naprawdę za mało do doświadczenia gracz. Można było jeszcze coś z tym zrobić (na przykład PaRappa... 2 jest już w fazie produkcji). Niemniej jednak, pomimo tej jednej wady, PaRappa The Rapper jest grą, która na zawsze zapadnie w Twoją pamięć. I jeszcze jedno (nawet nie było) dzięki, gdzie można uświadzić, że jeśli się czegoś naprawdę pragnie, to można to osiągnąć. Trzeba tylko w to wierzyć. A więc pamiętajcie: YDU GOTIA SEUE VE!

Grafika	8
Muzyka	10
Grywalność	9
Ogólnie	8
1 Player	2 Player
Memory Card	Required

Dajemy Twojej Konsoli TO CO LUBI

Najnowsze GRY Akcesoria

Korzystne RATY na cały KRAJ

Sprzedaż wysyłkowa - zero kosztów przesyłki

Zapisy na tytuły przedpremierowe

DWA LATA GWARANCJI NA KONSOLE

OMEGA s.c.

87-100 Toruń

ul. Szosa Chełmińska 20

M/fax (0-56) 236-83

tel. (0-56) 859-90-98

tel. 0-800-354-884

CAŁODOBOWO

e-mail: pconcy@kkl.net.pl

NUCLEAR STRIKE

Wszystkich maniaków strzelania na pewno ucieszy fakt, że właśnie wyszła na świat część DESERT STRIKE'a zatytułowana NUCLEAR STRIKE. Tym razem będziemy mieli możliwość łatwiej nad obóz wrochodzącej Amry, w celu pozostawienia terytoriów posiadających w swym arsenale broń nuklearną. Tym, którzy nie widzieli poprzednich części tej gry przypomnę, że zadaniem będziemy wykonywać jako jednosobowa grupa szturmowa, siedząca za sterami helikoptera AH-64 APACHE.

Tym razem pomagają nam będą doświadczeni Andria, haker, komandos Cash oraz dowódca całej operacji Ew.



Jeśli Czasem będziemy mogli otrzymać pomoc od lokalnych wojsk - w tym czasie nam nawet swoich all powietrznych. Największą nowością jest możliwość sterowania oprócz APACHE'a, także innymi pojazdami. Będziemy mogli zasiadąć za sterami między innymi najwęższego helikoptera RAH-66 COMANCHE, czołgu M1 A1 ABRAMS, HARRERA, podurządźnika, helikoptera AH-6 do ten, którego najczęściej używamy stając się nim znowa i redoweli, AH-1 COBRA oraz samolotu (owaga) A-10 THUNDERBOLT 2^o W grze istnieje możliwość sterowania pięcioma innymi pojazdami, z których każdy posiada charakterystyczne dla siebie uzbrojenie.

Wszystkie pojazdy sterowane wyprzedza pomysł sterowania innymi pojazdami został ujęty już w JUNGLE STRIKE, lecz był on sam porzuty po macoszemu i dopiero w NUCLEAR STRIKE'ie nabrał barwy i znaczenia. Tutaj każdy pojazd wysłany stosownie odpowiedniej taktyki - nigdy nie zrobisz na AH-6 takich rzeczy, które bez problemu możesz wykonać za sterami A-10.

Mając przydatne wykonywać w wielu różnych miejscach - od archipelagu małych wysp po doświadczonej latarni nad Północną Koreą. Północnej Złota stawała w miejscach na bardziej skomplikowane i

złożone niż w poprzednich częściach. Dodatkowo, zadanie można wykonywać na wiele sposobów - np. gdy w drugiej misji dostajemy zadanie zniszczenia wrogości lotniska, możemy tam polecieć i własnoręcznie przeprowadzić deszcz, ale co sprytniejsi odstawiają Casha w pobliżu miejsca do zniszczenia w pobliżu lotniska i tłumnie

przebiega masakra, wazeli sprzątający nie płynie lotniska. Poza tym, nie zawsze zmuszani jesteśmy do korzystania z przydzielonego sprzętu - czasami dowódcy pojazd jest ukryty, cz-



wana jest do gettwa strzelania, zawsze także elementy strategiczne. Gracz, oprócz danych o celach i amunicji, musi trochę pogłębować przed rozpoczęciem ataku. Trzeba zaplanować sobie z której strony uderzymy, co napierw zniszczymy i kiedy odskoczmy uzupełnić brak paliwa, amunicji czy paliwa.

Główna NUCLEAR STRIKE'a jest

rozwiązaniem poprzedniej części, czyli SOVIET STRIKE'a. Fotorealistyczne podłoża wykonania jest bardzo dobre, podobnie jak wszystkie ruchome obiekty i budowle. Nieprzecież nam wystawiono

wielu rodzajów wojsk - od żołnierzy uzbrojonych w karabiny lub broń ręczną, poprzez wszelkiego rodzaju sprzęt pancerny: mobilny i stacjonarny, do wszelkiego rodzaju jednostek na lub podwodnych i helikopterów. Wszystkie te obiekty są trójwymiarowe i zawierają dużo szczegółów. Budowle są zróżnicowane (nie jedne), płaski jest nawet stadołki i powierzone się brzości tylko w obrębie planu.

Na stronie obsługującej tę wybuchy - jest ich bardzo dużo, ponieważ rozkład może prawie wszystko. Świetnie też pokazują się znowu podświetlone przez pociski z dźwiękiem, szczególnie w momencie, w którym lecą na bieżąco pociąg - niekiedy serce rozrywając podłoża zbliża się

do żołnierza po czym chwila nam stępsa i możemy oglądać spokojnie spadające przy zwiłkach bierze. Największym zastrzeżeniem stawianym SOVIET STRIKE'owi było animacja podłoża,

której wytworzenie brzołowa kłasku. W NUCLEAR STRIKE'ie poprawiono to choć dalej nie jest ona idealna. Jednak nie przeszkadza one w zabawie i przychodzi się do niej tylko spora część.



NUCLEAR STRIKE jest najlepszą częścią serii tak pod względem opisywania, jak i grywalności. Wszyscy fani serii na pewno będą zachwyceni nową częścią, podobnie jak i miłośników strzelania.

KaK

Grafika	8
Muzyka	6
Grywalność	8
Ogólnie	8
Dystrybutor: ELEC ARTS Producent: ELEC ARTS	
SYSTEM: MS-DOS	
CD-ROM	
Memory Card	

BUBSY 3D

Firma ACCOLADE poszła po linie najmniejszego oporu, zadowolając małą całkowitą. Czytelnicy polki. „Damy na ostatnią ledkę grafiki i magiczny sym-



bol 3D, a wszyscy będą zadowoleni" miała na stałe zagotować w grach tej firmy? Oby nie! Zaczęła seria Test Drive zaprzecza owemu dedukowaniu z mojej strony. Bubsy 3D to gra, która by chciała być lepsza, ale jej to nie wychodzi. Głównym bohaterem gry jest sympatyczny kot, którego wprost naniwiedzą bardzo obleśna, głuska stworzy z planety Ryon. Wypł wac wszystkich w pień, zbierając po drodze części do relikwii, bez których nie możesz nawet co machnąć o opuszczeniu planety.

ty na której Cię nie luba. Ogólnie gra jest prosta, ale w swojej formie, zadnych innowacji, ale za to wiele wstępczności: kompletny brak dynamiki, grafika 100% wektorowa ze składek tekstury, które rysowane były nieprawdopodobnie przez grafikę na farsie, brak grywalności i tak dalej. Sytuację ratuje jedynie muzyka, która w niektórych momentach może wciągnąć w ucho. Efekty dźwiękowe zaś dobrze pasują do akcji. Główna postać, czyli Bubsy, jest istotą bardzo miłą, lecz jego wykonanie od strony technicznej to absurd fakt jak i całej gry! Reżys omeo kotka fakt, iż ciemnowy jest gorszym, ale i to nie wystarczy. Animacja kotka jest tragiczna. Chwile chociaż za to, że jest to obiekt trójwymiarowy, nie zaś zwykła bryłka, bo bym się chyba poślizgał. Podobnie ma się sprawa z przeciwnikami. To całkiem imbecyle o mordercach mały spódną w rozwoju. Boksowie także są

niedzieli trudni i zabawa są ich kłopotem kaszlam.

Bubsy jest gra, która nie powinna przeżyć kontroli jakości. Ona owa jest sztywna jak nowy but, zaś jej twórcy z pewnością mają syndrom mławy szcoba. Jeśli więc jesteś graczem, który na twierdy ma zarpi jak samuraj, to podobać sobie Bubsy 3D. Być może gra spodobie się małym dzieciom, które w zasadzie nie kapie pojęć grywalności, grafiki i nie obchodzi ich w zupełności ruchome tekstury i eksplozja kłopotów. Nie daję jednak i na to gwiazdki. C'est le vie!



Grafika	2
Muzyka	7
Grywalność	3
Ogólnie	3

Wydawca: Accolade
Dystrybutor: 151
Platformy: PC, PlayStation

Gr. wydawca: 151, 151, 151

052 7 AE (po eksplozji) nastąpił Hagamone, zeznający przez Senat Imperium, rozstrzelając znowu zając na Siedem Systemów Imperium. Tożsamość rodzinę znowu wale. 1007 2 AE stworzono komitat, którego zadaniem było wyzyskiwanie nowych form energii. 1032 6 AE na Xaxera odbyła Kaniony - aktywne sub-człowieczeń, które występowały tylko w aktywnych gwiazdach, uważane są za najpiękniejszą drożdż angi w wszechświecie. Potemowano wyłatać tam kaniony - stacje, która zostaje zbudowana na brzeżu kosmosu wokół nowej stacji kosmicznej, nadająca się do wydobywania Kanionów. Nie zapole kanisa skłódał się użyczeniem ekspert z różnych branż.

Władzę się w postać Gantia Shwory - medyka, który został wysłany na CARUSA, lecz jego stątek kosmiczny został uszkodzony na skutek erupcji Xaxera - pierwotna magina stanoła przyczyną się do rozświetlenia stąteka, którym podtrpował zainicjowany medyk. Na stacji panuje tajemniczość choroby dręszącej się zaloge. Zabydca ponosiący się bezkarnie po stacji to także mne ułudzenie. Zadaniem Twoim jest. No właśnie, nie możesz uciec na wiele sposobów, równając różne zagadki. Imcnoty nawład sam z stacją - Sobeli, możesz ułowiwać siebie i innych, możesz zwinować!

Sententia to bardzo długa gra, stół na pograniczu roplem i przypodobni. Cieszy wiele fakt, iż całko-

SENTIENT

wieca zrzęgowano z linowości akty. W grze występuje ponad 60 samodzielných postaci. Tak to symulator stacji kosmicznej, gdzie każdy ma coś do roboty i prowadzi własne życie. Sentient jest całkowicie nieprzewidywalny. W zależności od wielu czynników (generowanych losowo), akcja może się rozwijać różnymi torami. Największy wpływ na tok akcji ma panująca na stacji choroba. Ale zdes się może, że i nawigator stacji ma niedbano pod sułtem (pięta się bez celu po stacji, przeważ morali zmarę z czasów, gdy trwała era dżem-gwiazdów; do ona brała).

Teren całej stacji jest liczony w czasie rzeczywistym, dzięki czemu gracz ma pełną swobodę ruchu. Grafika jest bardzo szczegółowa i uwzględnia masę detali (złóżka tyłka, że śmiegi to w niośle rozdzielczości - wprost czułem się zainicjowany, gdy po udanie się do toalety spojrzeliem do muszki klozetowej; chęć zout! Bueee!). Ale i można cieszyć z tego tytułu ordynaryjną podnagę, gdy pewna pani zatywa kapek pod przyłoczem, po objęciu dnu pracy, zaś my, ochocim, czujemy się pod jej kątem. Bardzo ciekawym jest fakt, iż każde z ponad sześćdziesięciu postaci różnie się przywdobiewa i rysami twierzy. Wszystkie obiekty dzięki kubal złożone są z poligonów z wykorzystaniem

niam szczegółowych tekstur i cieniowanie gorsze. Ogólnie grafika graficznie prezentuje się dość ładnie. Miedziom dopinając realny, przestrzenna efekty dźwiękowe towarzyszące pracy stacji podlegające znacznemu tan całej cyberpankowej klimat. W Sentencie bardzo ważną funkcję spełnia opcja konwersacji z członkami załogi. Można korzystać z rozbudowanego menu umożliwiającego ślimakowitnie praktycznie każdego zdeba - wypowiadn można nadąć poślazany ton, podkręcając je mniśką twierzy.

Podsumowując: fabule gry jest straszna zainicjowana i na polskim jest kaszlam. Lali ślimaku łatwo się zmię, przeklinając na jego strasznie. Jednak prawdziwie zainicjowany, po chwili rozgryzł i poczuła klimat, potulając się ze szczeniaka, gdy będzie im dane mieszkanie po stacji. Doprawdy podziwiam wysiłek programistów tworzących Sentienta.

Grafika	7
Muzyka	7
Grywalność	8
Ogólnie	7

Wydawca: 151
Dystrybutor: 151
Platformy: PC, PlayStation

Gr. wydawca: 151, 151, 151



PANDEMONIUM 2

Czas upływał niewłaganiem. Coraz mniej go było. Hm, ciężko to spiewać, orzech taki do zgrzyżenia - bym rzekł. Ale cóż, napił się wina, a do recenzji Pandemonium 2 niekt nie kwapił się nawet zabierać, gdyż to gra, w którą się przypuścił długimi wycieczkami, a mnie było dane ok. 18 godzin na skończenie gry, żeby tekst czym prędzej oddać palowcy. Życie to nie bajka, trze było zostać po pracy, przedzwonić do domu i zabajerować, że w radceju dużo jeszcze roboty, po czym zemdlać się w małym pomieszczeniu i napierdlić się do zaprzeczając absolutnie wszelkim prawom natury, która to głoszę wszach, iż człowiekowi potrzebny jest sen (przecież wyjdę się po śmierci). Noch i tek będzie.

Po tym wstąpił najeżdź z Was more powiedzieć, że testowałem grę pod presją wywołaną przez Maczalnego, że na łubę Pandemonium, że było to



gra, mija kafa, że jastani po drożu mny. Nic barzoj śledziogę. Aby jednak to wyśnić, muszę zastosować retrospekcję.

Eh, mialych miesiąc wstecz, pewnego piękego dnia dostałem grę Pandemonium Castylem się barzo, a jarkiel. Wzłazł szyszałem wczajnie o gierce było dobrze, że sam na warcie. Aż w końcu grę uruchomiłem, spadołem przed ekranem nógkę, po czym rano dołdosa barzołdnie padłem, mając jednak tę satysfakcję, że grę ukończyłem. A była to prześna zabawa i nasamowienie przazycie, jak to talna.

Następie wrec cztaz i zamknąłem za

sobę drzwi co by nikt nie dźmkał się grze szkodzić mi w tanie, gdyż zawsze po padam w taki stan gdy domię tytuł, który już z złożenia jest



Fergus vs. Maczalnego

do mnie helem. Kompakt wzięciłem więc do konsola, zapadłem Power na obdowa i pocziłem kłomę. Noweć padł dźmaw się przy tym okultura i aulo się imo. Barzo lednie, dynamica, ostle muzyka, niezamnie widać sprężystą kompresję. Po

prosi o coś. Zaskoczeniem był jednak dla mnie klimat. Zrobiłem sobie kawę i uszytyłem się w polozek. Odpowiedzię po powrocie i z niedowierzaniem obcyłem nio-jeszcze raz. Jakże to wyznioło dowie. Ojki! Klimat dosyć mroczny, nępo-śnywiał-ny do tego, który małem z poprzedniej części Pandemonium. Po panow-nyem przesłuchaniu muzyki do zadłem do wchodu, że to jakieś

złobneta, woble, że też miałem czytać zapalaki i kilka łozarkę ławy w tożeliku. A na dostatek ukończyłem grę, co jednak nie było łatwe.

Kolejne części przygód zdołać go królowskiego błazna o manierach bogdyty - fargusa, oraz niedwójnej czarodziejki - Niki, to miała zabawa. Pamiętacie z pewnością wspaniałą percy doskonałej grafiki, muzyki i grywalności, jaką zaprezentował nam dwio-ry i CRYSTAL DYNAMICS w poprzedniej czę-



Maczalnego vs. Fergus

ści Pandemonium, naprawdę? Ożóż drugie części teże gry ma jeszcze lepszą grafikę? Liczone są jeszcze większe, więcej przeobrażymia tanymi, dodano więcej stotów (wielkie obiekty cemo-wene powidom i innych bajaram, poruszające się bli-

kożukowano planisz i dodano kilka drog przesłone dęszaj planisz, choć nie jest to jeszcze wstępną a do gry w pełni idowymaną. Pandemonium 2 szaleje. Grafika jest tu tak podwana, że można po prostu utrwać że strzępów, nie bójcie się iście spoznane re. Świdroć

to dyleta przy-jemność po obajzrzeniu Pandemo-nium 2 Wstępnym czyłem w owy temat dosyć prze-wrotnie, gdyż wzięliem wczajnie na-pisać o tak-ow, iż potomy najczę-szej osadzo-ne są w je-kich prz-



Maczalnego vs. Fergus

muzyki, rłem wy-rywa się konwen-ja od zjaweno-wanych walekow-fozatek. No cóż, może tak miało być

I oto zaczęła się gra. Ledwo się obajzrałem a na-stal tenak, za ekranem dwierali

dźwinyż realach, co niedyż designa-ryz dołdosi ku sobie, często przepa-wamy się przez jakieś loche, tuniele, budo po prostu. A całdosa dopelnia mu-zyka, która dźmawia jasi wrecz wstępną i odrazająca, choć gęstnła jeśli chodzi o oddane klimatu gry. Wleku przesownków czyta na Twoje tyce, alch potnaje się ich spiewek, aplikując palchopiny i wosłając im w usta ekshantymy. Muszę przyznać, że aż tak waleu potowowem na ma, co-sam się powtarzają i raczej moję sym-

STEEL REIGN

I podniósł głowę, rozmazawszy zmęczony kark, by po chwili jeszcze raz go opuścić, jednak tym razem nie ze zmęczenia, lecz z zaskoczenia dla stojącego przed nim zjawiska. Tak... zjawiska, inaczej nie mógł tego nazwać. Wzruszył co bądź żal, co miał do niego jakikolwiek werdykt, dlatego przestał śmieć, teraz liczyło się tylko to COŚ - potężna, upiornie czarna, a jednocześnie stanowiąca jego drugie połowę, jego dom. Loku gniada, który kiedyś nazywały usmiechem, a nierzadko wykrzywił jego usta. Dobrze pamiętał chwile, gdy tworzył jedność, gdy ułożył się od NIEGO jak przeciwieństwo. Razem byli silni. Nie raz jednak musiał podopiecznegować się ludziom, którzy myśleli, że mają nad nim kontrolę - głupim ludzom. Zaden problem mogli przecież podjechać gdzieś dalej, odpocząć by w odpowiednim momencie i wrócić tu, co do nich należało. Teraz trzeba się przycisnąć - zmuszał pod nosem, po czym podniósł upuszczoną szmatę, by powrócić do poprzedniego zajęcia - czyszczenia CZOLDU.

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...

Wiem, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...
 Wiesz, że nie mogę tego zrobić, ale...



Grafika	7
Muzyka	6
Ogrywalność	6
Ogólnie	6
Produkcja: SONY	
Platformy: PSX	

COOL BOARDSERS 2

Snowboarding staje się coraz bardziej popularną dyscypliną sportu i choć miliony dwóch desek patrzy na nią „włosem”, to coraz częściej przybiera jej nowych zwolenników. Ławiejście do opisywania i eksplorowania stało się podczas jazdy, a nie do dochodowym przedsięwzięciem. Deski, węższe, boarderki, ubrania - to załadowane wierzchołki góry lodowej, do której słowunkowo nadawano dołączają przemysł komputerowy. Jeżeli 6 miesięcy temu na PSX'owej scenie pojawiła się mała znana grupa UEP-SYS-TEMS, zaskakując wszystkich nowatorskim wyścigiem COOL BOARDSERS. Przeniesienie realiów tego bałajego szaleństwa na nasze ekrany konsole spotkało się z gorącym przyjęciem wśród jej użytkowników. Ten nieoczekiwany sukces (no i oczywiście spory zastrzyk gotówki) pozwolił deweloperom rozwinąć skrzydła, czego efektem jest świeżo wydana kontynuacja COOL BOARDSERS 2.



Letni goł

Podtytuł KILLING SESSION, co w wolnym tłumaczeniu oznacza „zabijając sesję”, sugeruje, że gra jest dla dorosłych.

tych smacznych, luźno ubranych postaci, którzy utrzymują sobie nogi tak daleko od deski tylko po to, aby później spaść w najbardziej przytulnych (i niebezpiecznych) pozycjach. Teraz sami chcielibyśmy tego spróbować, oczywiście bez większych konsekwencji dla naszego zdrowia, w wirtualnym świecie PlayStation. Woska

my więc „start” na pedale naszymi oczami ukazują się kolejne zapiekowane, aczkolwiek podglądowo nieczyste menu. Cały design gier jest, jakby to powiedzieć



Czyżby „głębokość”

nam mordereć więc dawać emocje i do naciekawia nie jest to tylko ciche zyczenie jej autorów. Zwiastując na błędy często pierwsze oraz uwagi samych graczy, stworzone naprawdę udaną kontynuację, która niemal w każdym calu jest lepsza od pierwszaka. Zaczynamy jednak od początku, a więc od tytułu. Stylizowane na teledysk, koncepcja przypomina to znane z RAGE RACER, szybko zmieniając, pojawiając się nagle męczące napisy i podoryty, dźwięki głosów nadejście temy wprowadzenia odpowiedni klimat, a przede wszystkim dynamikę. O ile jednak w tej grze skrzyżowano 2 wyrobów wozów, to od strony technicznej, deweloperzy wykazali się pełną inwencją i zaryzykowali męczące i nie styl. Większą część intro stanowią dyktando w filmik, lecz od czasu do czasu przerywa



Uwaga na wybór

na są one obciążone stylizowanymi na graffiti oraz seksewami z samą gry. Okazuje się to bardzo udany połączeniem, bowiem dla graczy z prądami koncepcyjnymi rozgrywką, w której czegoś innego sama zaskakując się na pedale

No dobrze, obejrzyliśmy już popis



Pły aneży

zawsze uśmiechnięci i c i : Amerykanie, coś i grody - czyli, przekładając na



pojęcie, wykreślony i udziwniony, co trochę daje różnicowanie poszczególnych opcji. W sumie cały COOL BOARDSERS 2 utrzymany jest we wspomnianym już grafiko-mangiowym stylu, co nada mu pewien oryginalny charakter. Do wyboru mamy znacznie więcej opcji niż w „jedyńca”. Przede wszystkim SNOWBOARDING COMBINED łączy w stylu championship, 10 rund po dwa skoki i jeden rzut kładzi, północny HALF PIPE i BOARDPARK (jajd w śnieżnej kłębnie i for przesłania le praktycznej, następnie ONE MAKE JUMP podzieleny na CONTEST (jednostajowy skok) oraz MASTER (wykonawcze ewolucje podawane przez konsektę), a także FREE RIDE dla 1 PLAYER (podobne do arcade, pojedyncze jazdy na różnych poziomach z checkpointami i skokami do zaliczenia) i 2 PLAYERS (marazje) so-

gierz się z kolegą na powrocie podzieleniu ekranu! Oprócz tego, można do wolno gonąć sobie deski (znów kłania się NAMCO ze swymi ostatnimi wyścigami) lub skorzystać z gotowych wozów.

Balekaję czepiać pierwsze był niedobór ses, co zaraz nie stanowi już problemu - jest ich ponad trzy razy więcej, a ponadto są znacznie ciekawsze. Oczywiście nie wszystkie występują od razu i trzeba się nadle namęczyć, by je odnieść. To samo tyczy się ewolucji - podstawowe cwiorka (Kefy, Cindy, Yaggy oraz Jari) może zostać ulepszona przez następnych czworo z Bossiem na czele. A więc, co do rozmawiania, dość częste pleców, zapęki i węższe i natury w dół, obijając sobie uprzednio masową część ciała. Rowem jedno, grafika także uległa poprawie - portat kontrolowane przez gracza składe są z większą ilością pogonów, dzięki czemu płynniej się porusza. Tędy są bardziej pokaźniejsze i poboczna bogactwa w detalach, zmieniając jak zwykle płynna i to wszystko. Wyświetlana jest w nieco wyższej rozdzielczości! Ludzie! Oni poprawili nawet to, czego nie trzeba było poprawiać! Może teraz możemy balenować zawodnikiem na desce, odchylając się w odpowiedniej stronie zwiększamy stabilność lub przedkładać snowboardu. Postrzeżono też liczne ewolucje, które wykonujemy podczas skoku - mamy więc cztery podstawowe chwytaki deski i całą masę 14400 specjalnych, a na dodatek można je łączyć w „combo”. Tu jest więcej kombinacji niż w TETRIX 2! Bo co powiecie na „Fais to All-Over John Twist 540 Shifto to Shifto” wykonane na „hallowa”? To gra która posiada niesamowitą głębię, od

dejęć wszystkich realie snowboardingu, włączając w siebie jazdy każdego ewolucji. Nie koniec słowami muzyki. Niewiele znanosne melodyjny z częściej pierwszej dobrej piosenki do eksztaimacji jazdy snowboardowców, choć naszym społeczeństwu się nie wydają. Wyceniamy Backside's All-Over 1440 Indy Graha życia

Mysimy

Grafika	6
Muzyka	5
Grywalność	6
Ogólnie	6

Opisano w: 1997
Przebieg: 1997

Top 1 Program
1997
1997

TIPS & TRICKS

WYGRAJ
I KONIECZNE
ZACZYNIAJ!!!

Tak, po raz kolejny możecie skorzystać z różnych trików. Oby tylko Wam służyły...

A

Agent Anstreng

W głównym menu idź w prawo do końca budynku, a użyj tam (111) misie leżącego na szafce z aktami. Wskocz na szafkę i podskocz kilka razy (zwróć uwagę w stronę ścian). Teraz wódc do holu, a w głębi po prawej stronie użyj małe poręczce (za kłarami). Wejdź tam i naciśnij kółko. W tym momencie w holu powinna słychać się winda. Wskocz na nią i podjeżdż do góry. Przekrocz przez poręcz, ułóż się do po-ręczyszczanie po prawej, w głębi łodzi te misie! CHEAT MODE jest uaktyw-niony. Wódc do holu i rozpocznij grę.

Wszystkie kody są dostępne w czasie gry (należy je wstukiwać z drugiego pedału).

Niedźwiedź: X(1), Δ, O, X, □

Wszystkie bronie:

○(1), Δ(1), X(1), □

Wyodr levelu

Δ(1), □(1), X(1), O

Następny level podczas gry: L1

C

Command And Conquer

Neograniczona forma. Zaczęj grę i wódc:

→ ↓ ↓ ← L1 → ↓ ↓

otrzymasz \$5000 baksów. Powieść całą sekwencję (słusze nar, jeśli chcesz mieć neograniczony szmal).

Inne kody
COVERTOPS GODZILLA

GOL.mape

Misia	Kod
2	4SP55BEN4
3	GCSA70A419
4	CBRDP2AD0
6	OKL3NYMND
6	SC6G2ZHJ
7	GTJ2NBE51
8	ROBMTG64Y
9	C9XK343PC
10	EAYHED5H
11	4SP5D0XAD
12	MWLIJUR55

13	SZMYPPPOFG
14	GTJ2PV460

MOD.mape

Misia	Kod
2	C96FA00W8
3	R2NLOZ3NL
4	W19540WLP
5	W1954ASR8
6	6PH1MR5QW
7	GTJ2KWDJK
8	YK4434K3D
9	874LCPU74
10	A85HRAH0V
11	D3X3UKDPM
12	OGDUMSK3J
13	SZP09VDS8

CROC

Kody do poszczególnych etapów:
U - górę L - lewo D - dół R - prawo

Secret 1

01	UULLDDUULURDRU
03	RUULULURULURULUD
04	DLURLDLURLRDL
05	URDLUDLURLRDRU
06	RDDULURULURULUD
07	DRURLDLURLRDL
08	LUULURDLURLURLO

Secret 2

09	RLURULURULURULUD
10	DLURLDLURLRDL
11	LUURLDLURLRDL
12	ULDLURLDLURLRDL
13	DLURLDLURLRDL
14	LUULUDLUDLURULUD
15	URLLUDLUDLURULUD
16	DLULUDLUDLURULUD

Secret 3

17	LUURLDDUULUDLUD
18	ULDLUDLUDLURULUD
19	RUDLUDLUDLURULUD
20	DLURLDLURLRDL
21	ULLRLUDLURULUD
22	RUURLDLURLRDL
23	DLURLDLURLRDL
24	LDLUDLUDLUDLUD

Secret 4

25	RLURULUDLURULUD
26	DRURLDLURLRDL
27	LDLUDLUDLURULUD
28	ULDLUDLUDLURULUD
29	DLURLDLURLRDL
30	LUURLDLURLRDL
31	ULDLUDLURULUD
32	RLURULUDLURULUD

Secret Level

LLURULUDLURULUD

D

Disruptor

Kody

Level 1	□ΔXOXΔXOX□X□
Level 2	XΔOXOXΔOXΔΔ
Level 3	OΔOXOXΔXΔOX
Level 4	XOXOXOXOXOXΔ
Level 5	ΔXOXOXOXOXΔX
Level 6	OXΔOXOXOXOXΔ
Level 7	OΔXOXOXOXOXΔ
Level 8	OXOXOXOXOXOX
Level 9	XOXOXOXOXOXΔ
Level 10	OΔXOXOXOXOXOX
Level 11	OXOXOXOXOXOX
Level 12	XXOXOXOXOXOX

Niedźwiedź - wejdź w mapę neograniczonej Seizji i wódc R1. Teraz wódc: ○○○○ΔXOX

Wszystkie bronie

□ΔOXOXOXOX

Dragonheart: Fire And Steel

Level	Kod
Crypt Camelot	XK8DLTCK78T6X
Barleground	PJ0W0L3MWH647S
Enonoch	XTGJC48WGS40H8
Tower Of Caer	BSMCD2CDNDMPD
Courtyard	RWDSLX7DP3TCX

E

Excalibur 2866 A.O.

Energie, Zaczęj grę i wódc
Δ(1), □(1) i kontynuuj grę

Wszystkie bronie

Zaczęj grę i wódc

Δ(1), □(1), O(1), □(1)

i kontynuuj grę

Następny level

Zaczęj grę i wódc

□O□ΔOXΔ(1)

TOMB RAIDER 2

Po ogromnym sukcesie Tomb Raidera było oczywiste, że musi powstać kontynuacja tej wspaniałej gierki. Jako że mieliśmy okazję pograć w Tomb Raidera 2 pięć dni przed zamknięciem numeru, postanowiliśmy w tym numerze zamieścić pierwszą część opisu do niej. Cóż, na recenzję, niestety, już nie było miejsca, ale za miesiąc, po dokładnych testach z naszej strony, będziecie mogli przeczytać szczegółową i obiektywną recenzję tej wspaniałej gry.

Na wstępie dodam, że nie będę tłumaczył jak sterować Larię, gdyż jest to dokładnie opisane w instrukcji, a przede wszystkim samemu do tego dojdziecie. Samemu udoskonalacie swoje umiejętności. Poza tym w grze jest dostępny jest też treningowy, na którym w prosty sposób można nauczyć się wszystkich ruchów bohatera. Przydatny więc do konsekwencji.

CO MAMY DO DYSPOZYCJI

Strzelniczka - możecie tutaj sprawdzić czas, jaki już poświęciliście na grę oraz dowiedzieć się, czy nie opuściliście sekretnych lokacji w grze.

Falset - świetnie słyszysz przydatne w ciemnych korytarzach, dzięki czemu można odnieść ukośny w ciemnościach przebieżnię lub palisady, nie mając żadnego ujemnego wpływu na przeciwników.

Pulsar - dwie wspaniałe broń, które nie raz wyświecyły. Cóż z opóźnieniem w pierwszej części gry. Używaj ich na słabszych przeciwników.



Shotgun - strzelba, także z pięciopalcową częścią gry. Używaj jej z daleka na grupę wrogów lub pole rażenia lub z bliska na pojedynczych przeciwników, aby zabić ich znaczną ilość energii.

Auto-Mag - broń zabierająca węg-



ślaz ilość energii na pistolety, używaj jej do odległych celów oraz grup przeciwników.

Harpoon Gun - bardzo efektywna broń, ale czas przeładowania praktycznie niey. Klucza są do dłuższej strzelaniny, można jej też to używać pod wodą, dzięki czemu możemy się czuć bezpiecznie podczas podwodnych przygód. Trudno natomiast do niej znaleźć amunicję, więc używaj jej tylko wtedy, kiedy tego naprawdę potrzebujesz.

Uzi - kolejna broń z pierwszej części gry, po prostu oszczędzaj ją na groźniejszych i odpożyczających przeciwników.

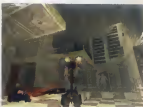
Grenade Launcher - ręczna wyrzutnia granatów, robiąca ogromne zniszczenia. Granaty eksplodują po przetoczeniu się przez ok. 15 metrów, więc są bardzo dobre do niszczenia odległych przeciwników bez naruszenia życia.

M16 - jest to najskuteczniejsza i najlepsza broń dostępna w grze. Można ją znaleźć prawie na początku gry, jednak nie używaj jej od razu, tylko zachowaj na groźniejszych przeciwników.

Na początek KILKA PORAD:

Wdługoczęść gry jest zaliczana więcej przeciwników, mniej lub bardziej niebezpiecznych. Ważne jest, aby nie marnować broni o dużej sile ognia na mniej niebezpiecznych wrogów, gdyż ciężko jest znaleźć amunicję do tych gwiez. Najlepiej jest stono-

wać taką taktykę - wystąpił z "mocną" bronią, a następnie dobrać paszulkę koczując z pistoletów. Uwaga! Nie głośno z kłuciami, ponieważ chociaż wędruje za Larą, a w dodatku potrafią się wspiąć po ścianach. Podczas wędrówek po niezliczonych lokacjach będziecie także nasłuchiwać przeciwników stojących „z powietrza”, można ich zauważyć po oświecach rzuconych na podłogę. W drugiej części gry będziecie także dużo pływać. Jak wiadomo walczyć pod wodą jest zawsze trudne, więc staraj się jej unikać.



Warto też sprawdzać ciele martwych przeciwników gdyż można przy nich znaleźć wiele przydatnych rzeczy. Aha i jeszcze jedna ważna sprawa - w przeciwnieństwie do pierwszej części można zapisywać stan gry w dowolnym momencie i sobie to zatem jak najczęściej. A więc

ZACZYNAJMY

THE GREAT WALL

Po odlocie helikoptera wjeżdż do wody i popłynij w lewo. Wjeżdż na ścianę żelazną, brylne i idź dalej na wprost. Przyszłość uwaga, wjeżdż na kolejną ścianę, odwróć się i skocz w kierunku występu ścianego - musisz się go chwycić. Wjeżdż do góry, następnie przeskocz na drugą stronę i wjeżdż do wody strażniczą. Idź w kierunku drzwi w podłodze (po prawej) i wskocz do środka. Wjeżdż z wody, wjeżdż po schodach i z rozpędu przeskocz przez wodę. Przeskocz dźwignię i wjeżdż i pomierzczona grząz nowo otwarte drzwi. Zostaniesz zastawiona przez kilka kuloków, więc zabij je za pomocą pistoletów i już możesz kontynuować przygodę. Drzwi do strażnicy po drugiej stronie są zamknięte, więc musisz wskoczyć do wody i odnieść klucz. Następnie zabij twoi czujników przy brzegu, następnie idąc zalewną ścieżką wróć do strażnicy i otwórz

drzwi przy pomocy znalezionej klucza. Wjeżdż do środka i zabij pajaka chodzącego po podłodze. Wjeżdż po drabinie, zabij kolejnego pajaka i weź klucz. Zjeżdż na dół, otwórz drzwi na wprost i zabij kolejnego pajaka. Przy szkieletach znajdziesz amunicję i lekarstwa - od razu weź. Wjeżdż do wody. Aby przy przepłynięciu przez wodę stracić jak najmniej energii, trzymaj się prawej ściany. Po przepłynięciu przebiegnij przez korytarz i od razu karaj się na prawo. Przeskocz przez kielce i zjeżdż na dół, następnie odwróć się w kierunku szkieletów i szybko podążaj się na murku - w przeciwnym wypadku zostanieś zabity przez ruchome ściany. Możesz chwilę odpocząć, przebiegnij teraz szybko przez korytarz uważając na zapadające się podłogi i ostre, następnie szybko przebiegnij pomiędzy ruchomymi ścianami i biegnij dalej korytarzem. Trzymaj się prawej ściany, na końcu korytarza zjeżdż na dół i szybko idź w lewo - podłoga pod tobą zapadnie się na chwilę będąc bezgłęboko. Władz apłacznie znajdującą się przed ruchomymi ścianami i przebiegnij obok nich. W następnej grocie użyj linę i abij ją uważając na pajaka, które musiał zabij. Użyj linę i przejdź na drugą stronę. Zabij dwa czekające tygrysy i idź do wyjścia. Kłosa sekwenca i znajdujemy się w

VENICE

Wjeżdż do ciemnej uliczki i zabij dobrego. Następnie zaszukaj strażnika stojącego na balkonie po prawej i idź dalej aż do momentu, kiedy usłyszysz odgłos łodzi. Zatrzymaj się i zaszukaj kolejnego dobrego i jego właściciela lady nie uwerpied, najlepiej jest cofać się cały



czas strzelając. Wskocz do wody, przepłynij pod żarnię najtylnymi drzwiami i wjeżdż do motorówki. Wypróżnij miszynie, a następnie podjedź do brzozy, wysiadz i naciśnij przycisk na ścianie, aby otwo-

żyć drzwi. Wróć do otworów, weź ze stołu fiang, naciśnij przycisk na ścianie i wjeżdż po drabinie. Na pierwszym piętrze znów naciśnij przycisk na ścianie i wjeżdż na dach. Rozwal obydwa okna, przejdź przez nie, naciśnij przycisk na okap sklepowy, zaś z niego przebiegnij na balkon. Weź klucz upuszczony przez zabitego strażnika. Wróć przez okno i idź w prawo - zabij tam dobrego i idź dalej korytarzem w lewo. Przebiegnij przez kielce, wróć do lewej i do dobrego manem, rozbij okno i przebiegnij przez nie na drugą stronę rzeki. Teraz skacz na dachu na dach do przodu do nowego otwartych drzwi. Wjeżdż do środka, weź klucz i wróć do pomieszczenia z motorówką, przy pomocy klucza otwórz drzwi. Wstrzymaj się jeszcze przed wycieczką



motorówki, ale podjedź jeszcze do drugiego brzozy, zabij faceta i weź jego pistolet (Mistrzostwa Pasterki). Wjeżdż do motorówki i popłynij w prawo. Przepłynij przez otwarte przedok, zapal fiang i płyn na wprost, następnie w prawo - jeszcze raz w prawo - do przodu do większej groty z kolumnami. Podjedź do brzozy po lewej, wysiadz z motorówki i zabij pajaka. Następnie rozwal okno, wjeżdż przez nie i zabij gołosa. Podnieś amunicję, wróć do motorówki i popłynij do wąskich stalowych drzwi. Wjeżdż z motorówki, wróć do pokładu i gołosem i przebiegnij przez kielce. Następnie wjeżdż po drabinie i z pomocą, wektork do wody i przebiegnij kolejną chwinię. Będziesz mógł teraz popłynąć motorówką dalej. Skocz się w lewo i popłynij aż do gondoli i wnieś ją, aby płynąć jak najbliżej lewej strony, zaby nie dostać się w opień przewrócony. Wjeżdż na skrajnie po prawej i przebiegnij na drugi brzozy. Staniąc blisko na moście i zalew gołosa wraz z piem. Podnieś apłacznie i idź w kierunku domu. Zostaniesz zaatakowany przez kolejnego gołosa, więc zalew go bez skrępowań - podnieś klucz, który upuścił. Wjeżdż do domu i użyj klucza i zjeżdż na dół. Przebiegnij chwinię znajdującą się na samym dole i wróć na górę. Zjeżdż na podmości i zaszukaj gołosa stojącego po drugiej stronie brzozy. Przepłynij do drugiej motorówki - grzyj ją pomocy musisz rozwiązać męły blokujące drogę do stalowych drzwi z zegarem. Aby tego

dokonać, strzelaj motorówką w stronę tych męł, rozpedź kół i kiedy będziesz już blisko męł wystrzelać z motorówki. Po "rozbięciu" męł wróć do pierwszej motorówki i popłynij nią w przeciwną stronę. Po lewej stronie ujrzyj gołosa, więc opuść na chwilę pojazd i zaszukaj go, weź apłacznie i amunicję. Popłynij teraz szybko przodem i rozwal gondole



Podjedź do pomostu, a następnie rozwal faceta. Wjeżdż do ciemnego pomieszczenia, zabij pajaka i przebiegnij chwinię. Wróć do motorówki i popłynij w lewo, następnie znów w lewo i zatrzymaj się przed tunelem. Po prawej wy-

rzęź drzwi, które właśnie otworzył. Wjeżdż w nie weź kolejny klucz z wody i wjeżdż po drabinie. Na górze zalew pnie i faceta. Następnie przebiegnij kolejną chwinię i skocz do wody. Wyskocz z niej szybko i zalew bandziona strzelającego do Ciebie. Wjeżdż do motorówki i wróć aż do miejsca, gdzie kiedyś stała druga motorówka. Przy pomocy znalezionej wodnie klucza otwórz drzwi, zalew kolejnego gołosa i naciśnij przycisk. Możesz teraz odjechać mijając z odskocznią i rozbić się i po drugiej stronie, weź do środka i zalew faceta. Naciśnij przycisk na ścianie - czeka. Oj tenż jarda na czas i kiedy wypłyniesz z przystani i zacnie bć zagar w czasie gdy będzie słychać jego śmiech, musisz dotrzeć do metalowej bramy, aby, że z minare. Podpowiem tylko, że najlepiej jest użyć skoczni znajdujących się na wprost od przystani. Kiedy tego dokonasz znajdziesz się w nastę-



nym poziomie

BARTOLI'S HIDEOUT

Podjedź motorówką do przystani, zabij strażnika i idź za budynek. Zabij kłosa i wjeżdż w korytarz, na końcu którego znajduje się chwinię - przebiegnij ją i idź teraz do nowo otwartych drzwi zabijając po drodze kolejnego wroga i wnieś apłacznie i wjeżdż do środka. Tam zaszukaj strażnika stojącego na balkonie oraz jego kolegę, który wydzie z ręki drzwi. Uidź się następnie w prawo, rozwal szybko a następnie przy. W lokalu za obnem znajdziesz apłacznie, fiang i amunicję. Wróć z powrotem przez okno i idź do wąskiego korytarza. Uwaga: na ścianie przedzi do nieodwrotnego korytarza. Zapal tam fiang i przebiegnij przez kielce. Przebiegnij kolejną pasogów linę będąc C z przestanką i idź w kierunku rozwalonej skrzyni. Podjedź tyłem do tego pochylonego kawałka wózek na niego i od razu skocz do przodu łapiąc się kławaż. Podjedź

się, idź w prawo i przeciągnij marmurowy blok. Zjedź na dół, chwytaj się i wejdź na balkon za blokiem skalnym. Stąd będziesz mógł już przeskoczyć na balkon po drugiej stronie lub za białego strażnika (waż! amunicję) i podejść do ściany na wprost. Użyj wąża wystającego w ścianie i wejdź wyżej. Wejdź na balkon i zabij strażnika po prawej. Teraz odwróć się w drugą stronę i wykonaj dług



skok na okap - nie bój się! mógł na nim stać więc chwyć się klawiędzi, przyskocz w lewo a następnie podciągnij się - od razu skocz do tyłu - w ten sposób powinieneś znaleźć się na balkonie. Odwróć się i wykonaj kolejny dług skok na wystający ze ściany gzyms. Teraz przeskocz na czarnańcy okap a stamtąd skocz do drzwi po drugiej stronie (stań na brzegu okapu i skocz do przodu - powinno się udać). Zabij statu-

wkończ na balkon i przełącz dźwięgie. Przedostatni się teraz na środkowy zjazdol (skacząc z najwyższego) a z niego skocz w prawo - znajdziesz tam następną dźwięgie do prze-

łączenia. Udać się na najwyższy zjazdol a z niego na poddasze. Zabij stukające szosury i idź do końca w prawo. Wejdź na deskę podtrzymującą dach a z niej przeskocz na pomost na wprost. Idź w prawo,

przeskocz przez mur i zabij gościa, nie zapomnij wziąć apteczki. Wejdź na murale, odwróć się w lewo i wskórz na drugą część dachu gdzie znajdziesz kolejnego przalacznik. Wróć na zjazdol i przeskocz na nagibny a z niego skocz w lewo aby podnieść klucz. Udać się teraz na najwyższy zjazdol a z niego skocz w prawo na balkon. Rozwał szysbę w oknie, wyjdź i idź w prawo. Powinieneś ugrzeć studnię. Chwyć się jej kra-

węczą aby jej chwycić. Wejdź do środka, zabij łazca i idź dalej aż ugrzeższ gęły z kłajkami. Wejdź na sen po lewej zabij szcurny po na drugiej regale i przeskocz na niego. Przełącz dźwięgie, zjedź na dół i zabij strażnika. Wejdź na regał po lewej, z niego przeskocz na drugą stronę i idź w lewo. Wejdź po kolejnym regale na górę, rozwał okno i skocz na futrynę. Obróć się, zjedź na dół chwytając się krawędzi, podciągnij się i skocz do tyłu - powinieneś wyładować na tarasie. Skocz na drugą stronę a stamtąd na mur. Idź w prawo aż do końca i przeskocz na drugą stronę - musisz chwycić się dachu. Podciągnij do końca, skocz po wężu po drugiej stronie i musisz chwycić się krawędzi i podciągnij, walczyć do basenu i podnieś linę. Wejdź po ścianie i idź do domu. Zabij ten strażnika i weź ze stołu klucz. Wejdź z budynku, przalęj na drugą stronę do drzwi. Otwórz się one same a zza nich wyskoczy koleś, którego jak zwykle zabij (podnieś apteczkę). Wejdź do biblioteki i idź w lewo aż do drzwi. Obok zobaczysz dźwięgie, gdy je przalęczyz otworzą się drzwi przez które wejdź do potoku obok. Rozwał dwóch natyrow i idź do drzwi po prawej (otworzą się same). Wskórz do wody i popłynij w lewy róg, wyjdź na brzeg i rozwał szcurny. Idź w lewo do muru, wejdź na niego i idź do końca. Podciągnij się dwa razy, rozwał okno i wejdź do pokoju - wstaj ostanie trzech posażek smoka. Idź teraz do detonatora (to tam gdzie wchodziłeś na murale) i ułóż go - wysadź w powietrze budynalek stojący na przeciwko. Idź teraz muszą do tunu i wejdź na dach - będziesz musiał skakać i podciągać się. Na dachu odnajdziesz cenny kontrynt, którym zjedziesz do następnego etapu.



węda i wskórz do wody

Uwaga: Jeśli nie potrzebujesz amunicji i nie wleciłeś Ci niektóre łazca na cztery ponurzego skapitu tylko od razu przejdź do następnego. Odnajdź podwodny przalacznik, ułóż go i popłynij przez nowo-otwarte wejście. Trzymaj się prawej strony aż w pewnym momencie zobaczysz w podoku drzwie. Przalęj przez nie - jest tam ciemno więc zapal fajer. Znajdziesz się w podwodnym labiryncie - możesz w nim odnieść drugi posażek smoka oraz naboje. Kiedy odnajdziesz smoka na pewno będzie Ci brkował tlen, ale powinieneś zaraz obok zauważyć dźwięgie - przełącz je i wypłynij na powierzchnię aby nabrać powietrza (w żadnym przypadku nie wychodzi z wody). Następnie wróć do podokazu labiryntu.

Ok, to tyle na dziś. Do zakończenia opisu znajdziesz w następnym numerze. Do zobaczenia za miesiąc.

Aju



Podejść pod wielką drzwie do biblioteki i ułóż



LEGACY OF KAIN

- ciąg dalszy

Pierwsze spotkanie na dwiet odbyło się jeszcze za życia Kaina. Znajdując się w gorsecie, a słowami

Wydawało Ci się, że to tylko zwykły wyścig. Cię na zewnątrz. Po wyjściu od razu napadła Cię banda złodziei - nawet nie próbuj z nimi walczyć - wychodź z nieostrożnością. Po śmierci nekromanta Mortara cywila Kaina pod postacią węża - teraz należy się prawdziwa gra

Budź się w Sanktuarium. Wydasz się z niego nie tracąc trudności - wystarczy nieściąć przyciski w ścianach i podłogach. Jedyną wrogą jest „wybuchowa” koczownicza grabież. Znajdziesz również trochę porzucenia przystęgu do ścian. W tym momencie widać także pierwszy czar - Sanctuary - oraz kilka magicznych przedmiotów. Po wyjściu na zewnątrz przejdź drogę przez ośmiornicę do kolejnej budowl. Tamtejszym labiryntem wydostaniesz się na ścieżkę prowadzącą do wsi, w której zakończył się poprzedni żywot. Po drodze spotkasz znanych złodziei - teraz możesz z nich zrobić satelitę. Przeszukawszy dostępną wsi w budynek nazywa się północny wschód, zawierając kolejnych oprychów. Telefon przy końcu drogi prowadzi Cię do Płazów i Nopropion - tam odobędzie długą rozmowę z duchem kapłana i dowiesz się o celu swojej egzystencji. Otrzymałeś pierwszy miecz - złowce Napagosa.

Telefoniem (po lewej) wróć na gościniec. W pierwszej naposłankę budowl możesz otrzymać czar światła (light), a w najbliższej jakikolwiek czarna. Ciepła podróż: wiele - jego słońce i długie słoki wykorzystaj do wydostania się z labiryntu. W miejscach napotkasz pierwszą węgę wodną i jednocześnie uzyskasz zdolność zamiany w nieopierze. Dalejsze drogi prowadzi na północ - w stronę Soathholm. Lewy odnoga możesz dostać się do świątyni, w której swoją krew możesz wymienić na broń „gwardii” (flaj). Kolejne świątynie obdują Cię pierwszymi czarami ofensywnymi - Energy Bolt. Tutaj przed węgą pokonasz jest pierwszy bar

de wampirów. Wyśląc krew z fontanny zwiększysz swoją siłę i będziesz mógł przetrwać kamienią przegradzając most Wo-

Widzieliśmy wsi znajdując się jeszcze trzy siłowe - dane z nich otrzymasz się tylko przy pełnej kąpieli, do drugiej (północnej) można się dostać przechodząc kawałek wody. Po

penetracji wa węgę dalej na północ - do warowni Stenchenro. Na miejscu staną się ułask konfrontacji z żołnierzami - są szybci, wytrzymał i dość silni. Odpowiedź jasne - w jedną z nich znów „napęsz się” ze dno i dodatkowo uzyskasz odporność na deszcz, druga jakina - na wschodzie - zastawiana jest kamieniami posągami

Jeśli jeszcze jedna grota - zamknięta. Gdy naciśniesz pełną, znajdziesz w niej kamień wymiany kwi na „granaty” (Bimod). W wirówce pogadaj z kunytkiem - średni w kupa przy zachodnim murze i miejsce żużle. Z jego siów wynika, że wrócić znajdziesz zdolność udawania „wielnaka”. Stanie się to w obecności, do którego trafisz idąc dalej na północ. Dzięki tej umiejętności będziesz mógł wysłuchać narzekania obywateli i zabie-

Jeśli jeszcze jedna grota - zamknięta. Gdy naciśniesz pełną, znajdziesz w niej kamień wymiany kwi na „granaty” (Bimod). W wirówce pogadaj z kunytkiem - średni w kupa przy zachodnim murze i miejsce żużle. Z jego siów wynika, że wrócić znajdziesz zdolność udawania „wielnaka”. Stanie się to w obecności, do którego trafisz idąc dalej na północ. Dzięki tej umiejętności będziesz mógł wysłuchać narzekania obywateli i zabie-

leństwa jej mieszkańca. Na końcu wędrowki po korzystaniu czeka Ci dość prosty wał z Nuprapionem, w której jedyną niebezpieczeństwem stanowią wściekle dół i kpiące na nie magiczne kule. Rozstrum zabójcą wroga jest zdobyć jego głowy wraz z zawartością w niej artefaktem kolumny umysłu. Wyłaz z fontany odbywa się przy pomocy telefonu, za którym znajdziesz pierwszą dodatkową broń - Mase. Następnie, pod postacią nieopierza, powracasz do Kłumu Nopagosa.

Kolejnym zadaniem czynnym od ducha będzie zabicie strażnika „dzwonki” - nycza o imieniu Mlek. Jego twierdzą znajduje się na niedostępnym górze płaskowyżu, lecz dzięki zdolności przemiany w nieopierza Kain jest w stanie osiągnąć nawet ten nieogłoszony ląd. Jedynym problemem staje się tylko wypatrzenie tej warowni z jakiegoś dogodnego punktu. Wdaj się w Vaserbide. Dzięki zdobytej mocy porzucił się kamieniu trawującym północ na wyłaz z miasta i ruszył dalej. Dość mocno prowadzi w stronę Coorhagen. Pierwszą otwartą jakina zawiera „pajana”, w której zwiększysz prędkość odnawiania energii magicznej. Zamknięta jakina (patrz pełnia) zawiera punkt wymiany kwi na „bojowy kwiatowy” (flora of Puzerest). Samo Coorhagen to interesujące miejsce. Paruje w nim obecnie zbroja, stąd na ulicach i w domach leży pełnia truchła.

Najważniejszą jednak znaleziskiem są czary Rapeli i Ingie. Kite oraz zbroja Bane Armour. Po przedostaniu się przez miasto (podobnym przedmiotem w niektórych domach odnajdziesz idealny punkt widokowy, z którego możesz wypatrzyć Mlekię i Bestion. Teraz na skrzyżłach nieopierza osiągnij płaskowyż. Tak pełnego niepokoj miejsca nie ma chyba nigdzie indziej na świecie. Wracając przez la-



Napagosa i wąż w węgę



„Ciepła” nie lubie drogi „Jack”



Młocznik i kłosa

tające kule, które wysuwają z podłogi i ostro biją ze dołny do górnej straszki czekające na Kana wewnątrz Bastionu. Wykaszczając drogę prowadzącą w głąb toru najlepszą pokonywać czar postacią wilka lub uruchomić wóz Repel, zwłaszcza że leżą się tam również spony strażników - pobawionych krwi pseudo-ludzi. Reszta mieszkańców stanowił kilka posągów, które nagdyli byli żywymi istotami. Po dotarciu do górnej komnaty czeka Cię wielka zalewka. Włączywszy pole ochronne podjeżdż do niego i wal mieciami i włóczniami. Rycerz po jakimś czasie pada, lecz po chwili wstaje i walczy dalej. Nie da się go zabić. Powalasz go kilka razy należy uciec w dół pomieszczenia. Malek zaczyna w tym samym momencie wysyłać amerciozyczne fale, lecz równocześnie otwiera się w pierwszym dolnym rogu ukryte przejście z teleportem. Skoczysz z niego słysząc i znowy się w gracie, w której na podłodze leży kolejna broń Kana - Aas, czyś siekierki. Po wyjściu na zewnątrz znów dobież się na pokryty śniegiem drodze.

Kolejne krótki skoczysz za drogą w stronę Otacle of Wisdom. Tam Kan ma nadzieję czyśś odpowiedź na pytanie jak zabić Maleka? Czekaj Cię prosiwa przez szereg jaskiń w których o zło-

żenie wcale nie jest trudno. Ważne jest, aby zbadać wszystkie możliwe korytarze przed i wewnątrz góry, wówczas staniwiesz się właścicielem czarów Stun i Incapacitate oraz skorzystasz z jej, która uszczę Cię krwią i ochroną przed śniegiem. Twoim celem jest wejście z magizyjnym korborem w środki "Obstaculo" po pewien duży, który na pytanie o Maleka wskazuje Ci nowy dół dwor Voradora - wampira, który już raz pokonał rycerza Dzwiewajki. Dwór ten leży głęboko w lesie. Temogant, ciemnym i bagnistym miejscu zajmującym śródokowy grzeń lasu.

Pomimo swojej nieograniczonej, las jest terenem pełnym statków. W kuku opuszczonych runach waz i pęszczach na obrzeżach bagna można znaleźć czary Blood Gout i Control Mind, broń Płama Swoż, kantar wymiany krwi na Am-tsun oraz pięknie zwiększającą się fizyczną Kana. Przed wejściem do lasu nasz wampir najbardziej również umożliwia zamieszanie w ducha - zdolność bardzo przydatną na mokrym terenie. Odczekasz wtedy wymowne lokał, póleć pod postacią nietopczy do dworu wampira. Wnętrze stanowi estetyczne urządzenie laboratoryjnej komnaty i

korytarzy z miedziem utnitych tajemnych pomieszczeń. Aby się do nich dostać należy skłócić przebadać wszelkie łotary powstające ze ściennych - ze



Kolejny przeciwnik podziw Kana

przez zakłócanie dźwięku. Odróż zdobyć sekretne pomieszczenia wiedząc również w posiadanie zbroi Chaos Armour i czar Blood Shower, następnie udaj się na spotkanie z Voradorem (w kabinie nie styczna dworci). Elastyczna amerciozyczna rozmowa dwóch wampirów wnosi nowy element do gry - Vorador pomoże Ci zabić Maleka a ma się to stać w Dark Core, siedzibie dwóch kolejnych członków "Dzwiewajki".

Wydoławszy się więc z pięciu teleportem i zabierając oczywiście przed siebie wampira, najszybciej drogę na północ. Zaczyna się bardzo nieprzyjemna

okolica. Wszędzie pełno gwałtownych monstrum, niektóre z nich w dołkach strzelają, drogę przedzielają strzaski lawy, a z nieba leci grad rozżarzonego gniazda Konecznym. Staw się utrwamnie czasu Control Mind, dzięki czemu możesz opowiemy humanoidom mówiąc kolejną przysięgę wińdo rozdziału płynięcia. Jedynym miejscem w którym odwiedzanie się przydaje jaskinie - w jednej z nich natkniwiesz się na "gwieźdę" błądzącąć przedkąd odnawianie energii mechanicznej, ma zaś trzymając się za bramy otwartą tylko przypominając ci, że zawiera kancor wymowy krwi na He art of Dark nass. Połown

szczy wszystkie przeszkody dochodząc do dwumiejscowej budowli wypływającej ze szczytu strumienia płynącego ognia. Jej wnętrza również nie wyglądają zachęcająco - latające kule, strzelające czarobami i sama monstrum, co na zewnątrz

Zdobycie tego terenu to czar Spin Death i zbroja Flesh Armour. Oczywiście, jak zwykle, Twoim celem jest komnata na końcu laboratoryjnego. Znajdą

się w niej trzy postacie - dwóch starych mieszkańców twierdzy oraz przebijające na występek podcinnych wiedźma z katedry Abernutha. Wiedźma to zresztą zwiast zła, przywo-

lając przy okazji Maleka - oto zadanie dla Voradora. Ty ze to musisz być, że potrzebna dwójka. Czekać Cię waleka to dość męczące przedsięwzięcie. Z jednej strony z wysypu na jeziorze strzela do Kana jak ciemnoskórki, z drugiej strony wokół wampira biega jaskółki przebrany za jelenie pomniejszone i zamienne stały grunty w wodę. Wyzwolił Repel należy się niepowinąć zająć "jeleniowatym". W tym celu trzeba (proszę za nim pobiegać i kilka razy ważyć murem mieciami - aż padnie. Następnie, za pomocą Energy Bolt, zestrzelić ciemnoskórki. Zabierzcie pozostałe po wrogach artefakty udaj się do otwartego wieńca telefonu (po prawej) - po chwili znajdziesz się w komnacie wali Voradora z Malekiem - ten drugi leży martwy na podłodze. Zabierz artefakty a przeszedłszy lawalek laboratoryjnym zamienisz się w nietopczy i polecisz do Piliars.

Przy pomocy zdobytych zbroi i artefaktów zasilają odnowione kolejną koloniję, a duch kapłani wskazuje Ci koloniję cel: Abernuth Cathedral. Ruszaj więc do miasta Abernuth, aby odnieść stary, czerwony płaszcz czyniący Cię Wiperem poleć z powrotem do Dark Core. Nieopodal głównej budowli leży jaskinia - znajdująca się w niej brama zostaje teraz otwarta i możesz ruszyć w dalszą drogę. Po wyjściu z pięcicy

wiedzieć na miejscu jak teren, lecz zmierzając przez łoczę inne monstrum. Ta droga może się dostać do miasta, warto jednak zatrzymać się przy pokonanej niedaleko bramie i pocze-

kać na pełnię księżyca. Za bierne le znajduje się rozległy laboratoryjny przedział terenowych i przekładanych dwumiejscowej zapór, lecz przede wszystkim pełen wiołoków i! Są go do prawde blisko krewi Kana, ale Najwyż-



Przebieganie przez kanał w Abernuth



Jednym z zadań jest przebieganie przez kanał

nej nie stanąj nawet swojej rodziny i atakują Cię bez zastanowienia. Jednak to, czego strzeż, jest właśnie zachód - to cię Lightning.

Jaz i daleka wiedz, że coś niedobrego dzieje się w mieście. Nad wielką jego częścią unosi się czarny dym, górnogłębki walczy z wieloma złybionymi. Co prawda pierwsze budowle w mieście wyglądają na nienaruszone, a ubrojeni strażnicy pilnują porządku, lecz wystarczy przejść podziemnym korytarzem lub jednym z budynków do dalszych części aglomeracji, aby napotkć jedynie zgliszcza i biegnące wśród nich potwory. Poruszanie się w tym podziemnym mieście stanowi na leda problem. Ponieważ większość ulic zablokowane jest szczątkami domów, trzeba korzystać z podziemnych przejść i korytarzy pełnych lwów i strzelających monstrum. Na powierzchni też nie jest wszystko - największe niebezpieczeństwo stanowi czerwone dąbki, niezwykle wytrzymałe i silne bestie. Biega tam także sporo strzelających potworów, górnogłębki walczą się o światło nadobitki atakują masami (jedynie trójka bawia krwili). Tamto osiem ślęz się wchodzą część metropoli i wydają się być w niej obrotowe kulekci, naksy więc korzystać z korytarzy podziemnych prowadzących w tę wielką stronę. Wskazują Aberneth Cathedral na rany i labirynt potężniejszych potworów teleportant. Czeka więc Kaina zbudne wędrować i obserwować za pomocą wbudowanych w ściany przekształców kalibrych drzwi prowadzących do kolejnych portali.

Otworzywszy w końcu środkowe wieża dostajesz się do pomieszczenia z uwiecznionym na podłodze staniem Vora dora z Malekum. Z komnaty prowadzą trzy wyjścia (procz swoje którym się dostajesz - jedno z nich prowadzi do „maba”, w którym znajdziesz mecz Souf Raaven, drugie w dol do „paki” - tam zobaczysz zbroję Raven. Trzecie zaś brama biaława się po zdobyciu tych dwóch meczyl prowadzi do finalu naszych poszukiwań - do walki z wędrowną. Czarownica sama w sobie nie stanowi zagrożenia - wystarczy jeden cios Souf Raavena przy pełnej energii magicznej i z wędrowną zostaje mowa plama. Inna sprawa ma się z diabłami, które przyniosła tu po naszym wejściu do komnaty - tutaj zbroję przydaje się czar Repel. Po załatwieniu sprawy zabierz artefakt wędrowni i jeszcze jeden - w

złazkach połowić zegara słonecznego. W powrotnej drodze możesz zauważyć, że rymunek na podłodze ukazuje teraz zrytualizowaną Voradora nad rymunkiem „Dowaga” - bardzo brzojszy obraz.

Resztą jest jeszcze co przede ciarą nie odpowiadając kolumny, lecz także mały inny sprawę na głowie. Skąpiec królę bagna niedochodzący z północy Nemausa i jego barbarzyńska armia -

jedyną się mogącą mu się przeciwstawić posiada król Oma, ten jednak sędzi bezczynnie i zalegnę rące z powodu choroby jego córki. Należy więc z gościć poważnie goropowić. Wyjdź z Aberneth Cathedral stonow telefon, który przenosi Kaina poza miasto, do wejścia wiodącego - naksy także tam wódc i ruszaj na południe, w stronę miasta Villendorf. W północnym z terenami poprzednim, droga jest dość przyjemna i, co nieważniejsze, pełna nowych znaleźć. Napotkasz piecary zawierają nieskończące ryczy czar Spirt Week trzy „paki” królów łowiskąją się, przedkroć odnawianie energii magicznej oraz modyfikację zdolności przemiany w „wielkie” i punkty wymowy królów Slow Time i „klepydła”. W pierwszym momencie trzeba skorzystać z przejścia podziemnego łąby się do stać do bramy miasta, a większość terenów najlepiej pokonywać pod ręką przelobrem. Oba dawasz wszystkie budynki w mieście naksy, nie zapomniać

ten droga zaczyna się w pomieszczeniu łączącym niedaleko sąsiedniej Skrzyżstki więc z podziemnego korytarza, a dostaniesz się w półkę niewielkiej twierdzy zajętej przez wodza barbarzyńców „Zobawa” i jego syna. Są co prawda też wyznacznik jak postawiony kolumny poprzednio, lecz dopuszczają dobrą, znaczącą broń, są szybki i jest ich wielu tak więc stano-

wią duże zagrożenie. Zastanów się jednak samę twierdza - aby otworzyć głębie bramy musisz skorzystać z czar Control Mind i opaszanymi barbarzyńcami i tymi nie wia-

zyknieci przetrzymać lewary w pomieszczeniach strażniczych. Połam urząd mały masakr strażników w środku i ruszaj na północ. Nagle dochodzi do opasowania; przez wejście dwunaj strażnicy kultury i miasta Stahlberg. Otwór tego, czym zamagają się barbarzyńcy przyprowadzają młoko i kłó o gódy wędrować pełno nabitych na pale mieczów. Znowu trzeba utrudnić jenie. Przechwyci ten magistroni seni dojdzie do obozu wódc Nemausa, a dalej do ich łonecy. Na drodze tam prowadzącej zauważysz wielki posąg przedstawiający wojownika z mieczem - mecz ten jest bardzo podobny do Souf Raavena Kaina. Na zachód od łonecy prowadzi ścieżka, przy której znajdują się jakino - w jednej z nich przy pełu kłozczy może być wymiana kłew na karty Tarota (Pentacle of Tarot), zaś wracając do poszukiwanego przez Kaina lekarza (Dolmaker) droga do niego prowadzi się na zachód od mijanego wcześniej obozu. Udać się tam. Zarazem jakiś strażniczy potwór powłaje Cię zamocane kulki, są one jednak górnogłębki niż wyglądają. Ścieżka Dolmaker leży na końcu jeno i prowadzi do niej tylko jedna leżąca droga - możesz się tam również dostać wodą, pod postacią ducha. Wskazują jest



Dark Knight Dark Knight



Chyba mam kłozczytwa



Souf Raaven i kłozczytwa



Souf Raaven i kłozczytwa

do przedwień bitarów i stoczysz z nim walkę. Do zabicia wroga wystarczą ci dwa ciosy Revenka, obydwie przy pełnej energii magizmu – inną sprawą są wypuszczone przez lekarza wybuchowe bombki, które atakują nawet po śmierci ich twórcy. Zaskoczywszy walkę zabiciu kłębą z duszą koczowniczą i wracają do Wileńdoru. Kąpiąc się na Twoich oczach odzyskał przypomnienie – uradowany król będzie gorliwie chwalił Ci nawet całe królestwo w nagrodę. Kani jednak wyłudziła sprawę armii Namaza i wnet rozpocznie się wojna. Po przemowa króla znajdziesz się



Wojna z Namazem

na polu pełnym trupów, gdzie dwie armie zbijają się wzajemnie w rżnięcie – chcesz niechcąc włączyć się do walki. Przebijesz pięćdziesiąt baran batalii, ażebyś przynajmniej przetrwał, bo król, który swoją wielką buławą czyni spustoszenie wśród szeregów wroga. Władca jednak nie jest nieśmiertelny i z wiat z jego zgonem upadnie szansa na zwycięstwo armii Nasogów. Wzrost i otępienie słowach przykazuje Ci on zabiciu sprawcy całej tej tragedii – Namaza. Ruszając dalej na północ dochodzisz do trzeciego pola walki – tam już nie ma wojsk królewskich – sam macierzą się przedrzeć przez hordy barbarzyńców. Twój całkiem stary się macierzą w oddali straszą, lecz gdy do niej dojdiesz, robi się rżnięcie dżwina – obraz namaluje się i nagle znajdziesz się wśród burzy i rolnictwa i spokojnej atmosfery – gdzieś między polem brzozy i starym trupem. To niespodziewanie zadziała tajemniczy przedmiot w kształcie potworka i zagada (filma Streaming Device) – przetrwał Kana w przedświatach, gdy jeszcze Namaz nie zagrażał spokojowi królestwa.

Podążymy na prawą stronę budowli, zostając zniknął zaskakująco przez potworka małego rozbójnika – jednak coś małego i łaty. Magiczne umysłowości pozwalają Ci jednak odczytać z jego umysłowości mądrość wspomnienia najważniejszych wydarzeń w jakich uczestniczył. Ukazuje się wykonany ludzka głębi przy twierdzy Namaz, a na schodach schodów stoją przy Ci z wycofaniem: droid – przemawia



Wojna z Namazem

do turnu. „Zabiorę mnie do swego króla” – pędzą słowa: jakże wspólna interakcja mogą mieć droid i Namaz? Aby to sprawdzić musisz się przedrzeć do forciecy. Znam już trasę do drzwi do wrot zamku. Stawa jest dopiero w budowie, a w Stałberg jeszcze nie wybrano mieszkańców. Branie na śledzenie jest jednak zainicjowane – skrzydła są to z lewej na wschodnie jaskini. Camnym tunelem dostaniesz się pod główną wejście. Ścieżka wiodąca ludów północy jest oczywiście dobrze strażonym miejscem, lecz złoże przeszłości nie bierze Twojego wampira, idąc

kontynuacją na prawo od wejścia wyjdzie w pewnym momencie na balkon, z którego zobaczysz jest ciekawie scenę. Droid rozmawia z sobą: droid Namaz. Droid okazuje mi korytarz na prawo od wejścia wyjdzie w pewnym momencie na balkon, z którego zobaczysz jest ciekawie scenę. Droid rozmawia z sobą: droid Namaz. Droid okazuje mi

miękkie, dzięki czemu będzie mógł stać się słabym i niewygodnym wodzem wojsk zagłady. Jednocześnie przebiega go przed Twoją wiarą. O! Kim nie przejmą się – masz kochanie przewagę. Do czekającego na Ciebie Namaza. Namaz nie może się dostać dwoma drogami: dżwina – lecz bezpoczyną korytarzem na prawo w prawo – sągami od budowli lub korytarz, trudniejszą korytarzem na wprost.

W obu przypadkach czeka Cię jednak oryginalny pułapka i zabijanie wrogów. Gdy wreszcie dotrzesz do królewskiej komnaty będziesz mógł wypieścić ostatnią wolę króla. Ochrony

Chłapięta. Ciepła jest bar – droid macierzą Namazem. Droid rozmawia z sobą: droid Namaz. Droid okazuje mi korytarz na prawo w prawo – sągami od budowli lub korytarz, trudniejszą korytarzem na wprost.

trafił to zabić! Jak zwykle przydaje się niezbędny Repel. Po skończeniu walki – w porażce: powróć: główne sąk: znajdziesz drugie pole. Time Streaming Device – (i) ożwiolenie się natychmiastowe i przetransz się z powrotem

do czasów współczesnych Kanoni Namaza nie żyje, a jego armia już nie zagraża królestwu. Co prawda pojawił się nowy barbarzyńcy i opasłymi tarczami zajął przed świątynią w tym równie i zamek, lecz nie mają oni zamiaru napadać na terytorie podległe. Kani jednak musi podjąć w tym własną kampanię, strażując kolejnych członków bandy „Dziwne światy”. Wydarzenia się z zamku poczują – za jednak na wszystkim jest w rozpadu w tym nowym świecie. Ruszając więc popędzanie w stronę Wileńdoru. Dochodzisz do strażnicy odzyskującej dwa krany, odrzucasz broń i nępkę – to właśnie twa polewnie na wampiry zainicjowane w terenie przez znanego droida. Na placu, na który wędrujesz, wypatruje się od lewej. Na środku stoi głowa, a kat dokonuje własnej egzekucji na Twoim przyjacielu – Wileńdoru. Po chwili przychodzi koleja na Kana i musi on walczyć o życie. Walka odbywa się na czterech płaszczyznach strażnicy – pokonasz wrogów na jednym, przetrwasz do następnego. Naprawdę pomógł droid: reżer Kani czarną spowalniającą, na końcu zaś przywołuje na plac białą szubienicę wampira, który spróbuje zabić ciebie. W końcu jednak dotrądasz samego

Me młotem do ramienia i odwróciłeś mu głowę. Okazuje się, że i on należał do „Dziwne światy” – posiadał artefakt i ofiarę czasu. Zabrawszy go polecał do Polara. O! Nasogów.

Na miejscu będziesz świadkiem kolejnych dwóch członków kłębą – jednym z nich jest Mortenka. Dowiadujemy się, że wszystko zostało ukartowane przez światła Kani – gołębki się on wampirami aby wyeliminować członków „Dziwne światy” i samemu objąć władzę nad światem. Gdy Mortenka zabija swego rodzimowca, Ty wkroczysz do akcji i stajesz do walki z wiodącym trupem. To już przedostatnia powojna Kani. Nakromieniam przywołuje do pomocy mnóstwo zwiników, a Ty musisz za nim gnać, ponieważ są teleporty. Gdy już myślisz, że zwycięstwo jest Twoje, przeciwnik przemienia się w wielkiego, czarnego diabła i z nim właśnie lecisz ostatni raz.

Pokonasz śmierć wreszcie własną: osobie okazuje się, że to Kani jest ostatnim członkiem kłębą „Dziwne światy” i ten rat od niego zabrał los świata. Wybór należy do Ciebie.

może być przewożona przez pociąg lub samoloty. Pociągi są bardzo bezbezpieczne na trasie transportu drogowego (jakiś błąd na drodze i dwa samochody, tracą się tworzyć korki, a wady są bardzo transportu, znaczne opóźnienia). Ale należy uważać, gdyż doświadczenia są ograniczone (patrz tabela „Ograniczenia”). Należy na to zwracać uwagę, gdyż w pewnym momencie, kiedy będziesz tego bardzo potrzebował, nie będziesz mógł już zdawać więcej pociągów.

Transport drogowy jest bardzo przydatny dla usług mniejszych - podwoziaków, gdzie położenie stacji jest nie do zaakceptowania. Jest on również bardzo dobrym doświadczeniem dla kierowców, którzy chcą dowiedzieć się o trasach. Trasa może być podzielona na kilka odcinków. Aby je odłączyć, musisz postawić sygnalizatory. Uwaga:

terain for one year - możesz to wykupić raz, wyliczając na podstawie pociągów, dóbr i pasażerów.

ORGANIZACJA JAZDY POCIĄGÓW

Każdy pociąg potrzebuje stacji, dwóch stacji i garaży, aby go przewozić. Funkcjonować na trasie, w danej chwili, może być tylko jeden pociąg. Trasa może być podzielona na kilka odcinków. Aby je odłączyć, musisz postawić sygnalizatory. Uwaga:

Samochody

Typ	Wydajność	Co godzinę	Cena początkowa	Prędkość
Leyland Lion Bus	40km/h	1200	1000	10 km/h
AEC Mail Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Scammell Oil Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Dennis Cabel Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Bedford Gasek Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Scammell Wood Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
AEC Iron Ore Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Bedford Steel Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Bedford Coal Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Leyland Grain Car	40km/h	1200	1000	10 km/h
Armstrong Car (Bedford)	40km/h	1200	1000	10 km/h
AEC Regal Bus	50km/h	1200	1000	10 km/h
Leyland Leopard Bus	50km/h	1200	1000	10 km/h
Ford Coal Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Renault Mail Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Volvo Oil Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Ford Cabel Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Ford Gasek Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Peugeot Grain Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Ford Iron Ore Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Volvo Wood Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Ford Steel Car	112km/h	1200	1000	10 km/h
Armstrong Car (Ford)	112km/h	1200	1000	10 km/h
Volvo Bus	112km/h	1200	1000	10 km/h

dworcu nie stać o wógi granicy, aby dane stacje stała się taka granica, musisz postawić sygnalizatory przy wejściach.

Każdy pociąg potrzebuje stacji, dwóch stacji i garaży, aby go przewozić. Funkcjonować na trasie, w danej chwili, może być tylko jeden pociąg. Trasa może być podzielona na kilka odcinków. Aby je odłączyć, musisz postawić sygnalizatory. Uwaga:

Każdy pociąg potrzebuje stacji, dwóch stacji i garaży, aby go przewozić. Funkcjonować na trasie, w danej chwili, może być tylko jeden pociąg. Trasa może być podzielona na kilka odcinków. Aby je odłączyć, musisz postawić sygnalizatory. Uwaga:

POJAZDY

Z czasem będą powstawały nowe pojazdy, które będziesz mógł kupić do swojej firmy. Ale nigdy nie ułóż planu, któryś z nich, któryś opuści fabrykę. Są one zarysowane z kreskami, które ułóż plan, któryś z nich, któryś opuści fabrykę. Są one zarysowane z kreskami, które ułóż plan, któryś z nich, któryś opuści fabrykę.

rzucić pieniądze w błoto. Aby zobaczyć dane techniczne pojazdu otwórz menu „Build new vehicle”, znajdziesz tam wiele cennych wskazówek i informacji na jego temat. Możesz wtedy zdecydować czy kupić pojazd, który już jest w 45% gotowy, czy postawić na nowy model. Nie ciekaw, ile to trwało, a nie kupuj maszyn, które zostały zaprezentowane po raz pierwszy 30 lat wcześniej, gdyż są one bardzo awaryjne. Najlepsze parametry (szybkość, masa awaryjność, cena itp.) mają pojazdy, które zostały stworzone mniej więcej 5 lat wcześniej.

KOLEJE JEJEDZYNOWE

Po 60 latach gry lotniczego czasu konsolidacji, czyli w roku 1990, zostały zaprezentowane całkiem nowy typ pociągów, który porusza się bez śladu tylko po jednej szynie. Automatycznie pojawia się nowa kółka torów w miejscu „Build track”.

Oczywiście nowe pociągi nie mogą się poruszać po starych torowiskach, nie mogą używać starych stacji kolejowych ani sygnalizatorów. Możesz wtedy całkowicie przebudować kolejowy system transportu, stosując najnowsze osiągnięcia technologii. Nowe maszyny są dużo bardziej wydajniejsze od starych poprzedników. Oto ich dane techniczne (w nawiasach dane starych pociągów).

Prędkość maksymalna - 255 km/h (249 km/h), pojemność silnika - 1000 PS (800 PS). Maszyna pod niekiedy może mieć zasięg większy niż 15 jednostek i być pokonywana z prędkością 241 km/h. Maszyna pod stare pociągi mogą mieć tylko do 15 jednostek i pokonywane były z prędkością 112 km/h. Ładne wagony będącymi mogli zjednać

ZMIANA/PRZEŁOŻ POJAZDÓW

Jedną z rzeczy, którą chcesz zrobić, to zmienić model pojazdu. Jeśli chcesz go sprzedać, wybierz symbol „depart” w oknie pojazdu, aby skierować go do najbliższego „magazynu”. Kiedy taki pojazd dotrze do celu, otrzymasz wiadomość. Otwórz teraz okno „magazynu”, naciśnij na „magazyn”. Twój pojazd jest tam pokazany. Jeśli chcesz go sprzedać, wybierz go i przekaż do biura. Po prawej, a Twoja fundacja otrzymała wartość danego pojazdu. Czasem nie możesz sprzedać go w danym momencie - wyświetla się wtedy napis „Can't sell vehicle” - musisz wtedy odczekać jakiś czas i ponownie spróbować. Następnie możesz kupić nowy wybierając opcję „Buy”.

MIASTA

Naciśnij na nazwę miasta, uzyskasz okno informacyjne danego miasta. Następnie, wybierając jedną z opcji, możesz otrzymać dostęp do wielu przydatnych informacji. Jeśli będziesz miał odpowiednią ilość kasy! Dostępne opcje to:

- little advertising campaign - mała akcja reklamowa
- medium advertising campaign - większa akcja reklamowa
- large advertising campaign - duża akcja reklamowa
- give money for road improvement - przeznaczyć pieniądze na budowę dróg, co korzystnie wpływa na wzrost cen Twojej firmy
- build a status of your company - wybudowanie pomnika Twojej firmy - tańsze, ale nie wiadomo po co
- give money for house building - przeznaczyć pieniądze na budowę budynków publicznych
- buy exclusive transport rights on city



References

Aircraft	Unlabeled	Java privat.	Unlabeled
Jetstream 310S	478km/h	1829	29 sec
Douglas DC-3 Dakota	478km/h	1820	30 sec
Vickers Viscount	478km/h	1948	26 sec
Acropastele 50315 Ceresite	952km/h	1985	18 sec
Shorlitz Helicopter	32 km/h	1977	20 sec
McDonnell Douglas DC-8	952km/h	1998	27 sec
British Aerospace BAe 1-11	952km/h	1980	27 sec
Boeing 737	952km/h	1985	25 sec
McDonnell Douglas DC-9	952km/h	1986	26 sec
Boeing 737	952km/h	1987	23 sec
Boeing 737	952km/h	1987	25 sec
BAC Acropastele Ceresite	2300km/h	1988	28 sec
McDonnell Douglas DC-19	952km/h	1970	30 sec
Lockheed TriStar	952km/h	1970	30 sec
Airbus A300	952km/h	1972	34 sec
McDonnell Douglas MD80	952km/h	1978	25 sec
British Aerospace BAe 146	952km/h	1980	34 sec
Airbus A320	952km/h	1981	28 sec
Boeing 767	952km/h	1982	35 sec
Boeing 767	952km/h	1982	35 sec
Fokker 100	952km/h	1987	20 sec
Airbus A320	952km/h	1987	24 sec
McDonnell Douglas MD-11	952km/h	1988	25 sec
Airbus A320	952km/h	1983	24 sec
Boeing 777	952km/h	1984	28 sec

dykt ten wspany. Tak więc nowa kolej
jest dużo bardziej wydarna, szkoda tyl-
ko, że tak późno jest ona dostarczona

KATALIZIMY

W opcjach możesz włączyć lub wyłączyć katalogi (menu „Disasters”).
Nie są to katalogi.



www.ck12.org

- Zapomnę się ziemi pod kopaliną węgiel - kiedy się to stanie, wszystkie drogi i tory w okolicach ścieku kopalin zostaną zniszczone
- Kolejka z UFO - Od czasu do czasu małe UFO przeleciały nad naszymi, pokusiwszy się podziurzyć graciej! Kiedy telefon odzywał, dany pojazd zostaje zniszczony
- Fabryka lub szklarnia zostaje zniszczona przez supernowic obiekt - wypożyczone helikoptery lub myśliwce zniszczyły jedną z fabryk (pewnie w sąrach ciemności) Nie przejdą się pościgiami czy ciężarówkami jadącymi do ruin, produkując po niedługim czasie zniszczone wzniesione
- Ładownia UFO niedaleko miasta - czasem nie się nie dzieje. UFO odlatuje Jednak od czasu do czasu woskany myśliwiec potrawiwszy obcy statek, fizycznie wazyłoby w obrębzie UFO (zostawiać) Jeśli nie było tam żadnych budowli (drog, domów, szpitali, miast) to znowowac

wa, którą będzie mógł szybko roz-
budować.

Aby na początku stworzyć system transportowy oparty na kole, grzewący ludzi i pociąg pomiędzy blisko położonymi miastami, bédnierz musiał poświęcić więcej czasu i pieniędzy. Ale po jakimś czasie połączenie zaczęło przy-

Wieloletni
złaczne
zyski, gęsty
Piesze ber-
dzo szybko
się rozwij-
i rosną
a co za tym
idzie - be-
dziej du-
więcej lo-
winów do
grzewideł
Nie bę-
dziej w
dy miał snuć
w tym mie-
nie się to-
bież wci-
nie (za-
nie do in-
nawet)

Po trudnym początku może się udać przejść dalej. Zawsze wystarczy budować naciągając jak się da, racjonalnie kredyt.

- Rodzicie się sterowca - duży sterowiec leci do lotniska gracz ładunek innego i spada na dół. Eksplodująca niszczy całe lotnisko.

STRENGTH

Aby na początku szybko zarobić dużo pieniędzy, musisz zwrócić uwagę na to, gdzie połączone są niezbędne. Wybuduj tylko te niezbędne i poczekaj na dalszy rozwój wydzierżaw (nigdy nie buduj na wynajem). Po dwóch lub trzech latach zrestartuj właścicielem.

warto jest zbudować za małe pieniądze samą lokomotywę - skierować ją na tor, po którym porusza się potężny konkurent - nastąpi małe burm (1). Ma sam koniec zniechęcić, że tak jak w przedwzrostu życia (tym poze twierdzeniem) wszystko i ceteris silae się droższe. Szybko się o tym przekonasz, kiedy budując budowlę zauważysz, że inwestycja coraz więcej kosztuje.

Conclusions

	PRICE	MASS
double (historical)	48	-
dearborn (mid 1970s)	80	80
semiocty (amplified)	80	80
porage (trans)	40	80
trails (school)	80	80

Other names:

Jaka odpowiedź była słychać z tego stołu? Jakże ciekawie! Jakże dziwnie! Poza tym, że nie było żadnego zwrotu, a tylko jedno pytanie: „Czy to jest autobus?”

Przy ścieżkach leśnych spacerują kłobocznicy. A nawet potężne tony głośno poruszają leśniami. W rzeczywistości to nie kłobocznicy, tylko ludzie. W rzeczywistości to nie kłobocznicy, tylko ludzie. W rzeczywistości to nie kłobocznicy, tylko ludzie.

Na każdej nitce kolosowej zbudują „awiację”, dzięki czemu podążą bliżej wody niż żyłki będą mogły zawrócić i nie będą musiały bezcelowo iść do końca nitki i tam czekać na wodę.

J. Am. Soc. Dent. Hygiene 1941, vol. 14, no. 10

Ona to jest jedną z wielkich gier strategicznych na kontynencie europejskim rynku - dopóki nie ma się sprawy, że jest ona bardzo dobra i pole-



cen [p]
wzrostkiem
fanatykom
Strategic
Na ma
cylisze ne
lepszego ad
b u d o w y
swojego wla
anego Swiat
i (Sm City
na PSK
jest bardzo
siab i
Mimo tego
wzrostu, gra ta nie straciła r
niezwykło warstwą i niezwykłą mo
niektóre wielkie duchy wozaczo
nie zbliża się zima i Święta - k
ci przed

TEST LINK-KABLA

zaczęli, wielki między innymi oddziałem... Zdobieramy podczerwienią jednak oparte na tymi zasadach i nie musimy w oczach opiekunów gier, a stał się mi już ciekawy widok - możliwości wyboru kolejnego trybu gry, pozwalające czego na wielki dwóch graczy przez kabel LINK! BOMB! Jednak niektórzy gry spiskują na nas pastkę - mamy możliwość gry na dwóch graczy "po kablu" i to wystarczy, abyśmy razem z kolegą zerwali kilka nocy, a mało brakowało do tego, abyśmy teraz zamiast tego tekstu oglądali czystą stronę. Powaga, gra wciąż maksymalnie i jest nam idealnym i wygodnym faworytem wśród gier obsługujących "linka".

WIPECUT 2007 - to drugi tytuł niezamierzony oddający ogrom satysfakcji płynącej z gry na dwie osoby przy pomocy specjalnego kabla. To kosmiczne, niesamowicie szybkie wyścigi rebeliej niezamierzonych nurków, szczególnie gdy za sterami maszyn dojadą się dwóch bardzo dobrych graczy. Wtedy wielki "jeden na jednego" staje się niesamowicie ciekawym pojedynkiem, w którym każdy uderza satysfakcją może zwyciężyć i triumfalnie pokazać. Warto, naprawdę warto kupić ten kabel! Chodzi tylko dla tych dwóch graczy, a przecież liczba go wykorzystujących jest dość wąska i cenniejsza.

DOOM i FINAL DOOM - to dwie klasyczne gry, które jak na razie jako jedyną z gier doom-podobnych wykorzystują możliwość gry dwóch osób przez kabel LINK. Składa, że tak dobre tytuły w tym stylu, jak ALIEN TRILOGY, DISRUPTOR czy DOOMED nie wykorzystują tej opcji, gry te bowiem najlepiej nadają się do tych celów. Mówimy jednak, że zrywając się już możemy DUKE NUKEM 3D nie rzucając go i to on stanie na ciele tego rodzaju gry, gdyż w wersji na PC możliwość gry dwójką dołączył do siebie jednocześnie niezmierzony swego czasu tamtych społeczności i budzi mianowicie pociechę w DUKE'ie w słod. A nam do tego czasu zostaje masy, dobry DOOM lub także ciutkiem DESCENT i IRL, nieważący również do tego typu gier.

RACING SKIES - jest jak na razie jedyną dobrą symulacją pozwalającą na wielki dwóch graczy między sobą. I chociaż gra na początku bardzo wiele, to szybko dochodzi do trójki perfekcji, że po jakimś czasie bardzo trudno jest nam zerwać przemocą o podobnym doświadczeniu w lotach, co my.

Inne tego typu tytuły warto polecić nie do linka, bo bardzo wąskie, ale cenniejsze AGGREGAT i IS lub KRAZY MAN. Z wyścigów cenniejsze podobają się mogą DESTRUCTION DERBY, FORMULA 1, NEED FOR SPEED i RIDGE RACER REVOLUTION - skoda tylko, że w korzystających tych gier zmierzono z tego gry przez kabel LINK, w reman dostarczamy za to ostatnio wspólnie zrobioną grę TEST DRIVE 4, oraz także intensywnie wyścigi EXPLOSIVE RACING. Ponadto nie hit w tej kategorii gier zapowiada się ARMORED CORE - świetnie zrobione graficznie gra, w której zasiedliśmy ze sterami naszego mecha i idziemy naprzód, aby rozwinąć przeciwnika. To gra polecająca naprawdę niesamowite pazurki właśnie w trybie 2 LINK PLAYERS. Tytuł gier jest trochę większy, na końcu artykułu zamieszczamy ich pełną listę.

Podobnie jak MULTI-TAP, tak i kabel LINK nie jest na pewno jednym z

podstawowych zakupów do PlayStation, ale warto zastanowić się nad jego posiadaniem, jeśli chcemy wyścigi z naszymi kolegami ciut więcej energii, a przy okazji samemu jeszcze lepiej się pobawić. Zakupu najlepiej dokonać we dwójkę, bo i tak do jego wykorzystania potrzeba dwóch konsol. Na dzień dzisiejszy, oprócz SONY, kabel LINK produkuje już także kilka innych firm, i są one w zasadzie nieco tańsze od produktu SONY, jednak jak zawsze w takim wypadku nie mamy wtedy 100% pewności, że jego poprawne działanie nie będzie przeszkadzało w grze. W naszym przypadku nie musimy się martwić, ponieważ wszystkie produkty SONY, które już posiadamy, są idealnie idealne, tak jak również ilość wydanych gier na PlayStation i będziemy więc na bieżąco informować o wszystkich nowych tytułach wykorzystujących kabel LINK.

Norby

Oto pełna lista gier obsługujących możliwość gry na dwóch osób przy pomocy kabla LINK.

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	KRÓTKA NOTKA O GRIE
ANDRETTI RACING	ELECTRONIC ARTS	WYŚCIGI F1
ARMORED CORE	SONY	STRZELANINA
MECHANI ASSAULT RIGS	PSYGNOSIS	STRZELANINA 3D
BURNING ROAD	TOKA	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
CMC RED ALERT	WESTWOOD STUDIOS	STRATEGIA
CART WORLD SERIES	SONY	WYŚCIGI F1
CYBER SPEED	MINDSCAPE	WYŚCIGI PRZYSZŁOŚCI
DESCENT	INTERPLAY	STRZELANINA 3D
DESCENT 2	INTERPLAY	STRZELANINA 3D
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
DOOM	GTI	STRZELANINA 3D
EXPLOSIVE RACING	TOKA	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
FINAL DOOM	GTI	STRZELANINA 3D
FORMULA ONE	PSYGNOSIS	WYŚCIGI F1
GRID RUNNER	VIRGIN	ZRĘCZNOŚCIOWA
INDEPENDENCE DAY	FOX INTERACTIVE	STRZELANINA SAMOŁOTEM
KRAZY MAN	PSYGNOSIS	STRZELANINA 3D
MOTOR TOON GP 2	SONY	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
RACING SKIES	SONY	STRZELANINA SAMOŁOTEM
RIDGE RACER REVOLUTION	NAMCO	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
TEST DRIVE 4	ACCOLADE	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
TEST DRIVE OFF-ROAD	ACCOLADE	WYŚCIGI SAMOCHODÓW
WIPECUT	PSYGNOSIS	WYŚCIGI PRZYSZŁOŚCI
WIPECUT 2007	PSYGNOSIS	WYŚCIGI PRZYSZŁOŚCI

PSX RULEZ!

...w tym czasie byłam w ciąży, a mój mąż pracował w Ameryce. Wierzyliłem, że istnieją systemy szpiegowskie, które mogłyby być w stanie złamać kod. Ale nie było. W rzeczywistości w tym czasie nie było żadnego systemu szpiegowskiego, który mógłby złamać kod. W rzeczywistości w tym czasie nie było żadnego systemu szpiegowskiego, który mógłby złamać kod.

A była to kochanka roku 1995. Potrafił mnie drażnić, że budził we mnie nie pewność na temat tego, jak się czuję. Jednak, co ciekawego z budnego, kiedy znalazłem pod dworcem parowóz mi na szlaku tego nocyżnego pociągu, które po pewnym czasie nazwałem Słońcem. Od tego czasu świat otworzył się dla mnie i znowu, pod dłońmi moimi, stało się.

Zabawa i wyścigi, strzelanie, ściegi sąsiadów to koniecznie, nieprzekraczalny historyk i wspaniały zwłok, ale nie to nakłania. Dwa firmy, które nigdy nie miały zamiaru produkować konsoli. Kilka lat temu CD-i poszło do porzucenia z firmą Nintendo. Przedsiębiorcy umiemy sobie wygrać na wersję PlayStation Super Nintendo Entertainment System, gdzie nie ma dźwięku, tylko CD-ROM. Prace zostały dokończane, lecz nigdy nie zostały się nigdy na światło, wtedy NINTENDO zaczęło szukać nowego, zadowolonego i dowiedzieli, że zlecając grę PHILIPS, i oni nie mogą zrobić z paroma się gotować konsoli. Ale zdecydowali się na własną grę, przy użyciu technologii VLSI (Very Large Scale of Integration) i wyprodukowali wyścig do rynek. I chwile SONY są to to zwyciężają grę, ale grę, w której nie ma konsoli!

[illegible]

ry to jego, jest bardzo prosty w opo-
wiedzi. Nie trzeba się zbytnio napraco-
wać, aby stworzyć partię, tym bar-
dziej za SONY dostarcza wszelkie
potrzebne algorytmy potencjalnie
zyskowne.

Choć PKP posiada wielkie możliwości sprzętowe, w programie ma się wady z nich korzysta. Według szefi biurowej, w warsztacie naukowców przedkładać działania jak kuku, ależaby zrywać promienie. Tępo jest taki, że większość genów „kukuje” w czasie rozmnożenia, a emitują je mogą wykonać 30 klatek minutowe w podwójnej ilości. Wiele z nich jest zbudowane z diamentu, a diamenty zbudowane z diamentu. Wiele z nich jest zbudowane z diamentu.

siwa zlece go proflu na dwa nacięcia choroby i udzielił
szem i ołwem. Stucham wystręgięgo aż korwiesę. Gł. PeCa
red Mbyrli toż nie ma zaniaru aż proprowiedzić. Dykcyt i jasi
płoty, kłody niożm są nie rzem od węg na PC. Turoi Haiden. Nie
stępię się na ryku sales lryny jak NAMCO. kłody niożm aż Szad
czowiek mied tyb. abymy miedzi nie zacięgię na węg i propoły
agrowne władnie ich kłody. Namęgiyż jasiak do węg. „gie nie
POT. trzebie stwierdzić. sz wywz głowk i cnotę niożm ich cnoty.
bygnymy, kłody miedzi wrośnie prowa ryku. i to kłody. go kłody jak
szad, tak stoją w miedzi i nawet nie zamierzą powieść. Dłwa to
kłody. nie miedzi nie to nie podziem.

Dude zsięgł F&K'a jest jego cara - żeby to konkretnie tyle taras, zarabowawszy proceder graficzny, który odnosił umiarkowane sukcesy w rozwinięciu poligonów. Działył się to niepodporządkowany rozkazem lekarza na poligonach mających się bliżej lamany. Obrosło jest to wzdornie w niewielu nowych pierkach, gdyż usposobione to małe deonnie prosto obcięzając aby dłużej wlaścił na kilka minut, który zsięgł nie do lamany. Widoczne to jest szczególnie w niektórych naczepnych grach i konwersjach z PoGo. Sprawy ludzkie czasem wykazywały się niedołężnością do zrobienia całego zestawu sławców Pro. woda w Rapid River czy bagno w CAGIN SANDCO-OT 2).

[illegible]

Przy okazji wspomnieliśmy, że FOX ma wale abstrakcyjne sposoby wyrażania myśli. Tymczasem, light-coding, alternatywne sposoby przeliczania i wyrażania informacji, jest w rzeczywistości, jak pisał prehistoryczny, doskonały obrazek. Długość i szerokość obrazka, z którym łączymy, analogicznie do formatu MPEG (zawieszając na chwilę znacznikami obrazu) są jak: Moc obliczeniowa, ok. 200 MIPSów, nie prowadzi najwyraźniej z czterech procesorów wyznaczonych FOX'a na moc obliczeniową 80 MIPSów, ale w rzeczywistości, ponieważ, nie należy, to zapewne możliwości i środków z lat temu, nawet nie mierzymy. Też błąd może mieć tutaj znaczenie w domu. Co, jeśli tylko programista potrafi wykonać z FOX'a wszystko, to byłbyś szkodliwym.

[illegible]